

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA TUNAGRAHITA KATEGORI  
RINGAN KELAS XII SMALB DI SLB C-1 DHARMA RENA  
RING PUTRA I YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Kharuli Nurwinanto  
NIM 10103244027


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA MEI  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB DI SLB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA” yang disusun oleh Kharuli NurWinanto telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2014.

Pembimbing I

  
Tin Suharmini, M.Si.  
NIP 19560303 198403 2 001

Pembimbing II

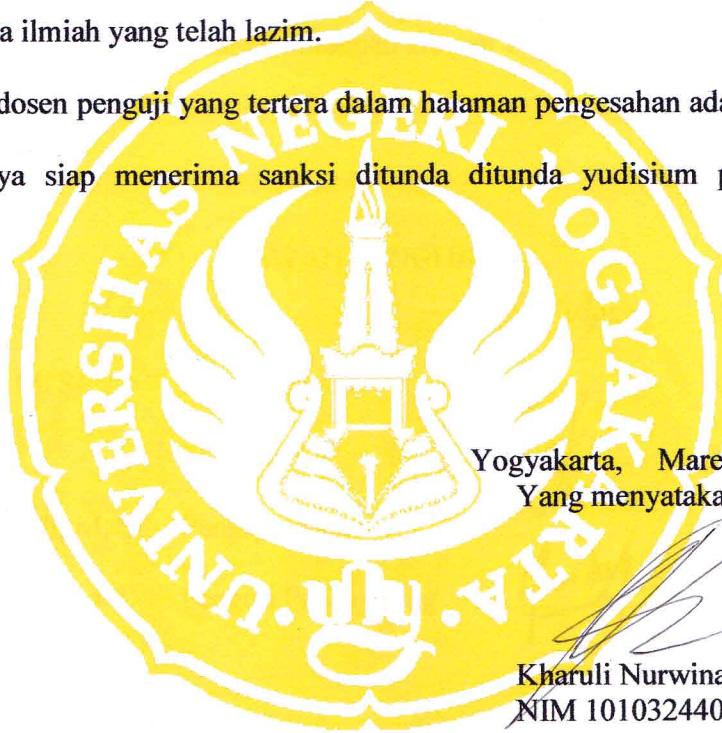
  
Dra. N. Praptiningrum, M.Pd.  
NIP 19590908 198601 2 001



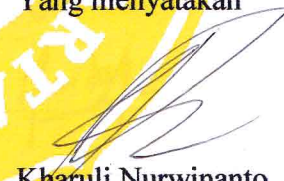
## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda ditunda yudisium pada periode berikutnya.

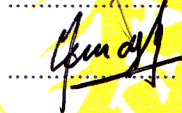


Yogyakarta, Maret 2014  
Yang menyatakan

  
Kharuli Nurwinanto  
NIM 10103244027


## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN DI KELAS XII SMALB DI SLB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA” yang disusun oleh Kharuli NurWinanto, NIM 10103244027 ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 25 April 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tin Suharmini, M. Si.	Ketua Penguji		29-04-2014
Sukinah, M. Pd.	Sekretaris		02-05-2014
Kartika N Fathiyah, M. Si.	Penguji Utama		30-04-2014
N. Praptiningrum, M. Pd.	Penguji Pendamping		30-04-2014

Yogyakarta, 12 MAY 2014  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

*“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”* (Thomas Alva Edison)

*“Jangan terlalu banyak mengeluh karena hanya membuang tenaga tanpa hasil, tapi buanglah tenaga untuk mengerjakan sesuatu karena akan membuahkan hasil”* (Ratna Kurniawati)

## **PERSEMBAHAN**

1. Kepada Bapak dan Ibu (Wintolo & Nur Aini) terimakasih atas segala kasih sayang dan kesabarannya yang sangat luas untuk saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Teruntuk alamamater, nusa dan bangsaku

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA TUNAGRAHITA KATEGORI  
RINGAN DI KELAS XII SMALB DI SLB C-1 DHARMA  
RENA RING PUTRA I YOGYAKARTA**

Oleh  
Kharuli NurWinanto  
NIM 10103244027

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dan ditambahkan pendekatan kualitatif untuk pembahasan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan subyek siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta yang berjumlah 1 siswa dengan inisial AU. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes prestasi belajar, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan tercapainya KKM yang telah ditentukan sekolah, yakni 65%. Sebelum pemberian tindakan siklus I terlebih dahulu peneliti memberikan *pre test*. Adapun nilai *pre test* yang diperoleh siswa adalah 55,7% dan masuk kategori kurang. Setelah diberikan tindakan siklus I berupa penggunaan metode *role playing*, kemampuan siswa dalam penggunaan mata uang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut berupa perolehan nilai dalam *post test* siklus I yakni 63,4% dan masuk kategori cukup. Pada siklus II dilakukan beberapa modifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil *post test* siklus II nilai yang di dapat siswa adalah 78,8% dengan kategori baik. Adapun persentase peningkatan kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I dari *pre test* hingga *post test* siklus II adalah sebesar 41,4%.

Kata kunci: *kemampuan penggunaan mata uang, metode role playing, siswa tunagrahita kategori ringan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB Di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta” tahun ajaran 2013/2014 dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah keberhasilan individu semata, namun berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan kesempatan menyusun Tugas Akhir Skripsi.
4. Ibu Tin Suharmini, M. Si. dan Ibu Dra. N. Praptiningrum, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak membantu menyediakan waktu, bimbingan serta memberi saran pada penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd. selaku penasehat akademik yang telah memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi.
6. Bapak Sugiharto, S. Pd. selaku guru kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta atas bantuan dan kerjasama serta kesediaannya memberikan informasi selama peneliti melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua saya (Bapak Wintolo dan Ibu Nur Aini) yang telah memberikan dukungan penuh dalam saya menyelesaikan study ini.
8. Zahra (Indah S Habibah) yang telah memberikan dukungan
9. Teman-teman seperjuanganku di Pendidikan Luar Biasa 2010 terimakasih atas kebersamaannya dan kekeluargaannya.
10. Sahabat-sahabatku (Rahmad, Ayik, Sondy, Ayu, Nurma, Maya, Ita, Pipit, Dwi, Tintin, Ana, Arum) terimakasih atas sumbangan pemikiran dan semangatnya.
11. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan partisipasi yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Mohon kritik dan saran demi hasil kedepan yang lebih baik. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang banyak. Amin.

Yogyakarta, Maret 2014  
Penulis



Kharuli Nur Winanto



## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Definisi Operasional.....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Tentang Siswa Tunagrahita Kategori Ringan .....	11
1. Pengertian Siswa Tunagrahita Kategori Ringan .....	11
2. Karakteristik Siswa Tunagrahita Kategori Ringan.....	12

B. Tinjauan Tentang Penggunaan Mata Uang .....	15
1. Pengertian uang.....	15
2. Kegunaan uang .....	16
3. Kemampuan Penggunaan Mata Uang bagi Siswa Tunagrahita Kategori Ringan .....	17
C. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran .....	18
1. Pengertian Metode Pembelajaran .....	18
2. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran.....	20
D. Tinjauan Tentang Metode <i>Role Playing</i> .....	21
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	21
2. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> .....	22
E. <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Penggunaan Mata Uang .....	24
F. Kerangka Berfikir.....	27
G. Hipotesis Tindakan.....	29

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	30
B. Subyek Penelitian.....	31
C. Desain Penelitian.....	32
D. <i>Setting</i> Penelitian.....	33
E. Waktu dan Tempat Penelitian .....	34
F. Prosedur Penelitian.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data .....	39
H. Pengembangan Instrumen Penelitian .....	41
I. Uji Validitas .....	49
J. Teknik Analisis Data.....	49
K. Kriteria Keberhasilan .....	51

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
B. Deskripsi Subyek Penelitian .....	53
C. Deskripsi Kegiatan Pra Tindakan .....	54
D. Deskripsi Kemampuan Awal Penggunaan Mata Uang Siswa Tunagrahita Kategori Ringan .....	56
E. Deskripsi Tindakan Siklus 1 .....	58
1. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	58
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	59
3. Deskripsi Data Observasi Tindakan Siklus I .....	73
4. Data Hasil Belajar Pasca Siklus I.....	75
5. Analisis Data Siklus I.....	77
6. Refleksi Tindakan Siklus I.....	79
F. Deskripsi Tindakan Siklus II.....	80
1. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	80
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	81
3. Deskripsi Data Observasi Tindakan Siklus II .....	91
4. Data Tes Hasil Belajar Pasca Tindakan Siklus II.....	93
5. Analisis Data Siklus II .....	95
6. Refleksi Tindakan Siklus II.....	98
G. Uji Hipotesis Tindakan .....	99
H. Pembahasan.....	100
I. Keterbatasan Penelitian .....	105

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	107
B. Saran.....	108

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan penggunaan mata uang.....	43
Tabel 2. Pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103).....	44
Tabel 3. Kisi-Kisi Panduan Observasi Partisipasi Siswa .....	46
Tabel 4. Kisi-Kisi Panduan Observasi Kinerja Guru .....	48
Tabel 5 . Pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103).....	50
Tabel 6 Kegiatan Pra Tindakan Kelas.....	55
Tabel 7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	56
Tabel 8. Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Penggunaan Uang .....	57
Tabel 9. Nilai <i>Post-test</i> Siklus I Kemampuan Penggunaan Uang.....	75
Tabel 10. Peningkatan Kemampuan Penggunaan Uang <i>Pre Test</i> ke <i>Post Test</i> Siklus I .....	78
Tabel 11. Nilai <i>Post-test</i> Siklus II kemampuan Penggunaan Uang .....	93
Tabel 12. Peningkatan Kemampuan Penggunaan Uang <i>Post Test</i> Siklus I ke <i>Post Test</i> Siklus II .....	95
Tabel 13. Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang Siswa Tunagrahita Kategori Ringan .....	97

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian.....	32
Gambar 2. Grafik Nilai <i>Pre-Test</i> Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang .....	58
Gambar 3. Grafik Nilai <i>Post test</i> Siklus I Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang .....	76
Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang <i>Pre Test</i> ke <i>Post Test</i> Siklus I.....	78
Gambar 5. Grafik Nilai <i>Post test</i> Siklus II Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang .....	94
Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang <i>Post Test</i> Siklus I ke <i>Post Test</i> Siklus II.....	96
Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang <i>Pre test</i> , <i>Post Test</i> Siklus I, dan <i>Post Test</i> Siklus II .....	98
Gambar 8. Grafik Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XIISMALB di Dharma Rena Ring Putra I.....	101



## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Program Pembelajaran Siklus I.....	111
Lampiran 2. Rencana Program Pembelajaran Siklus II .....	125
Lampiran 3. Hasil <i>Pre Test</i> .....	137
Lampiran 4. Hasil <i>Post Test</i> Siklus I.....	141
Lampiran 5. Hasil <i>Post Test</i> Siklus II .....	145
Lampiran 6. Lembar Penilaian <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	149
Lampiran 7. Lembar Pengamatan Kinerja Guru Siklus I.....	150
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Kinerja Guru Siklus II .....	152
Lampiran 9. Lembar Pengamatan Partisipasi Siswa Siklus I.....	159
Lampiran 10. Lembar Pengamatan Partisipasi Siswa Siklus II .....	167
Lampiran 11. Surat Uji Validitas Instrumen .....	173
Lampiran 12. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari FIP UNY .....	174
Lampiran 13. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Pemda dan Pemkab .....	175
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I .....	177
Lampiran 14. Foto Dokumentasi Penelitian.....	178

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak tunagrahita kategori ringan adalah anak dengan tingkat kecerdasan (IQ) berkisar 50-70, dengan kemampuan intelektual yang rendah meliputi daya ingat yang rendah, kurang dapat berfikir abstrak, dan kurang dapat fokus dalam belajar. Hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita tersebut berakibat pada proses pembelajaran di sekolah dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Effendi Mohamad (2006: 90) Anak tunagrahita kategori ringan adalah anak yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Anak tunagrahita memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata, kondisi tersebut akan mempengaruhi kehidupannya. Namun, anak tunagrahita masih dapat mengikuti pembelajaran melalui Sekolah Luar Biasa (SLB) yang memberikan pelayanan pendidikan khusus bagi anak tunagrahita yaitu SLB bagian C.

Pendidikan bagi anak tunagrahita kategori ringan pada dasarnya bersifat fungsional dan bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak. Fungsional yang dimaksudkan adalah pendidikan tersebut dapat digunakan anak dalam kehidupan sehari-harinya, yang antara lain: membaca, menulis, mengoperasikan hitungan sederhana, keterampilan pemecahan

masalah, penggunaan mata uang dan keterampilan-keterampilan untuk menunjang kemandirian anak.

Menurut Mumpuniarti (2007: 137) Pembelajaran keterampilan fungsional memerlukan dukungan dari bidang akademik, salah satunya adalah matematika. Kemampuan matematika diperlukan untuk kehidupan masa dewasa. Secara umum pembelajaran matematika mengacu pada 10 bidang dasar yang dimasukkan ke dalam kurikulum. Kesepuluh bidang dasar matematika yang dimasukkan ke dalam kurikulum antara lain: pemecahan masalah, penggunaan matematika untuk situasi sehari-hari, menentukan perkiraan, keterampilan menghitung dengan tepat, geometri dan pengukuran, membaca simbol dan menginterpretasikan, mengkonstruksi tabel, bagan dan grafik, penggunaan matematika untuk produksi, serta keterbacaan komputer.

Melihat dari kemampuan dan kebutuhan anak tunagrahita kategori ringan, maka matematika pada anak tunagrahita difokuskan pada penggunaan matematika pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari pasti anak menggunakan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, seperti untuk berbelanja, membayar angkutan, dan membayar tagihan listrik. Selain itu, jika anak telah dapat menggunakan uang dengan baik maka anak tidak akan tertipu masalah penggunaan uang. Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu penggunaan mata uang.

Berdasarkan silabus mata pelajaran matematika bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB, pembelajaran matematika difokuskan pada pemecahan masalah, keterampilan menghitung, dan penggunaan untuk situasi sehari-hari. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika tersebut adalah pada kemampuan menghitung dan melafalkan berdasarkan fakta-fakta dengan penekanan pada penggunaannya. Dengan demikian tunagrahita kategori ringan diharapkan mampu untuk memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika penggunaan uang misalnya saat berbelanja, membayar angkutan umum, dan membayar tagihan listrik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, guru telah menggunakan beberapa metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan tersebut. Penggunaan metode dan media tersebut antara lain : penggunaan media benda nyata (uang) dengan menggunakan metode tanya jawab, demonstrasi, dan ceramah. Namun, media dan metode tersebut belum dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal penggunaan mata uang.

Guru menjelaskan bahwa anak yang digunakan sebagai subyek penelitian telah dapat mengidentifikasi uang dengan baik, yaitu anak dapat menyebutkan nilai setiap mata uang dan membedakan nilai setiap mata uang. Hal tersebut diperkuat dengan tes yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara peneliti mengeluarkan beberapa uang dan anak diminta untuk menyebutkan satu per satu nilai dari uang tersebut, terbukti anak dapat menyebutkan dan membedakan setiap uang yang ditunjukkan peneliti.

Menurut guru kelas, hambatan yang dialami anak dalam penggunaan mata uang adalah dalam hal operasi hitung, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian menggunakan uang. Sebagai contoh: anak masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa uang kembalian yang didapat jika mempunyai uang Rp. 5.000,00 dan untuk berbelanja Rp. 2.000,00, anak masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa anak harus membayar jika anak membeli roti seharga Rp. 1.500,00 dan membeli minuman seharga Rp. 1.000,00, anak masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa anak harus membayar jika membeli roti seharga Rp. 700,00 sejumlah 4 bungkus, dan anak masih mengalami kesulitan untuk menentukan berapa roti yang dapat dibeli anak jika anak memiliki uang Rp. 2.000,00 dan harga roti Rp. 500,00. Anak masih mengalami kesulitan dalam hal tersebut, dan masih membutuhkan bantuan orang lain untuk memecahkan masalah tersebut.

Ketidakmampuan anak dalam hal penggunaan mata uang terlihat pada saat anak berbelanja di kantin sekolah. Pada saat berbelanja di kantin sekolah anak hanya menyerahkan seluruh uang yang dibawanya untuk membayar tanpa mengerti berapa harga belanjanya dan berapa uang kembalian yang dia dapat. Hal tersebut semakin menguatkan bahwa anak mengalami hambatan penggunaan mata uang khususnya dalam hal mengoperasikan hitungan mata uang.

Kondisi kognitif anak yang cukup terbatas maka pembelajaran penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB tersebut dibatasi pada penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-.



Namun, tidak menutup kemungkinan untuk mempelajari penggunaan mata uang hingga bernilai ratusan ribu rupiah jika anak di pandang mampu untuk melanjutkan. Dengan demikian diharapkan anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB dapat menggunakan mata pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- secara fungsional.

Berdasarkan kekurangmampuan penggunaan mata uang pada anak tunagrahita kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I di atas, maka perlu diupayakan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Diharapkan agar anak dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, mempermudah menyampaikan materi pembelajaran, dan memberikan pengalaman secara langsung. Sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah ditangkap oleh anak dan lebih melekat dalam ingatan anak.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas maka peneliti memilih salah satu metode yang akan digunakan yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian lain yang berjudul Penggunaan “Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS di SDN V Cileunyi Bandung” yang menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan siswa lebih konsentrasi dalam belajar. Sehingga prestasi belajar

siswa dapat meningkat sesuai dengan harapan dan kriteria yang telah ditentukan.

Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran penggunaan mata uang adalah dengan cara memainkan permainan yang disesuaikan dengan cerita jual-beli, yakni ada anak sebagai penjual barang dan ada anak sebagai pembeli barang. Dalam cerita tersebut terjadi jual-beli antar anak dan menggunakan media benda nyata (uang) sebagai alat tukarnya dan anak diajak untuk aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Namun, sebelum cerita tersebut di mulai guru terlebih dahulu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Kelebihan dari metode role playing tersebut adalah anak akan berperan aktif dalam proses pembelajaran, anak akan mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran, dan anak akan lebih mudah ingat tentang materi yang diberikan karena anak mendapatkan pengalaman secara langsung dan nyata.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang karakteristik siswa tunagrahita yang dimaksud, masalah yang dihadapi siswa dan kelebihan metode role playing, maka peneliti memandang bahwa metode role playing dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I. Dengan demikian penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang Melalui *Role Playing* pada Anak Tunagrahita

Kategori Ringan di Kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta penting untuk diteliti.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah :

1. Kemampuan anak dalam pengoperasian hitungan penjumlahan dan pengurangan masih sangat rendah, sehingga berakibat pada ketidakmampuan anak dalam penggunaan mata uang.
2. Penggunaan mata uang masih sangat rendah, hal itu terlihat pada saat anak berbelanja makanan ringan di kantin sekolah.
3. Anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi penggunaan mata uang.
4. Belum sesuai metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga anak merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang diberikan oleh guru terutama dalam pelajaran matematika penggunaan mata uang.

## **C. Batasan Masalah**

Masalah yang akan diteliti di batasi pada “Belum sesuai metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti membatasi masalah pada penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan

kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

Bagaimana peningkatan kemampuan penggunaan mata uang dengan menggunakan metode *role playing* pada anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang dengan menggunakan metode *role playing* pada anak tunagrahita ringan kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I.

#### **F. Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam hal pengembangan keilmuan mata pelajaran matematika khususnya materi penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kelas XII SMALB terkait dengan proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita sedang.

### b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penggunaan mata uang dengan metode baru yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam belajar.

### c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam penggunaan metode pembelajaran, khususnya di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I terkait dengan usaha tercapainya tujuan pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika materi penggunaan mata uang.

## **G. Definisi Operasional**

### 1. Penggunaan mata uang

Penggunaan mata uang dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaan mata uang sebagai alat tukar dan nilai mata uang dibatasi pada pecahan Rp. 100,- hingga Rp.10.000,-. Hal tersebut mencakup tentang mengidentifikasi mata uang, mengetahui nilai setiap mata uang, dan pengoperasian hitungan penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan



perkalian. Operasi hitungan tersebut digunakan untuk mengoperasikan hitungan pada nilai-nilai mata uang dan barang yang akan dibeli.

## 2. Metode *role playing*

Metode *role playing* adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengajak siswa untuk memainkan suatu kegiatan jual beli, yang mana siswa sebagai penjual barang dan guru sebagai pembeli barang. Atau sebaliknya, guru sebagai penjual barang dan anak sebagai pembeli. Kelebihan dari metode *role playing* adalah anak akan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan anak akan mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran.

## 3. Anak tunagrahita kategori ringan

Anak tunagrahita kategori ringan adalah anak dengan kemampuan intelektual yang rendah meliputi daya ingat yang rendah, kurang dapat berfikir abstrak, dan kurang dapat fokus dalam belajar. Anak tunagrahita kategori ringan tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi dia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Tinjauan Tentang Siswa Tunagrahita Kategori Ringan**

#### **1. Pengertian Siswa Tunagrahita Kategori Ringan**

Siswa tunagrahita kategori ringan adalah anak dengan tingkat kecerdasan (IQ) berkisar 50-70, dengan kemampuan intelektual yang rendah meliputi daya ingat yang rendah, kurang dapat berfikir abstrak, dan kurang dapat fokus dalam belajar. Hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita tersebut berakibat pada proses pembelajaran di sekolah dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Endang Rochyadi dan Zaenal Alimin, (2005: 13) Menjelaskan bahwa tunagrahita adalah kondisi kompleks yang menunjukkan kemampuan intelektual yang rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif, selain itu pada siswa tunagrahita terdapat kesenjangan yang signifikan antara kemampuan berfikir (mental age) dengan perkembangan usia (kronological age).

Siswa tunagrahita kategori ringan adalah siswa dengan tingkat kecerdasan (IQ) berkisar 50-70, mampu melakukan penyesuaian sosial maupun menyesuaikan diri pada lingkungan sosial yang lebih luas dan mampu melakukan pekerjaan semi terampil. (Mumpuniarti, 2007: 15).

Siswa tunagrahita kategori ringan sering disebut dengan anak tunagrahita mampu didik, artinya anak masih mampu untuk dididik dan diajarkan pendidikan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya secara

terus-menerus. “kategori ini membentuk sekitar 85% dari anak tunagrahita secara keseluruhan” (Lumbantobing, 2001: 5)

Menurut Mohamad Efendi, (2006: 90) Siswa tunagrahita kategori ringan (mampu didik) adalah siswa tunagrahita yang tidak mampu mengikuti pada program sekolah umum tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan luar biasa. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada siswa tunagrahita kategori ringan antara lain dalam bidang akademis, sosial, dan pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian siswa tunagrahita kategori ringan di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa tunagrahita kategori ringan adalah siswa dengan skor intelegensi 50-70. Siswa tersebut memiliki prestasi akademik yang rendah jika dibandingkan dengan siswa seusianya dan kemampuan penyesuaian diri pada lingkungan sosial yang rendah.

## **2. Karakteristik Siswa Tunagrahita Ringan**

Menurut Mohamad Amin, (1995: 34) Siswa tunagrahita kategori ringan mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, jangkauan perhatian sangat sempit, pelupa, dan mengalami kesukaran mengungkapkan kembali ingatan. Hambatan yang paling besar dialami siswa ini adalah dalam hal mengingat dan terletak pada kemampuannya dalam merekonstruksi ingatan. Sehingga pembelajaran yang diberikan harus berulang-ulang hingga mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Subari (Suroto, 2010: 16) karakteristik anak tunagrahita kategori ringan dapat ditinjau dari berbagai aspek, yaitu : fisik, intelektual, akademik, dan kepribadian sosial.

a. Karakteristik fisik

Karakteristik fisik anak tunagrahita kategori ringan tidak jauh berbeda dengan anak normal yakni, memiliki tinggi badan, berat badan, dan koordinasi motorik yang baik.

b. Karakteristik intelektual

Karakteristik intelektual anak tunagrahita kategori ringan meliputi kekurangan kemampuan anak dalam bidang akademis, ingatan, berbahasa, berpersepsi, berimajinasi, daya kreatifitas yang rendah, dan kesulitan dalam berfikir abstrak

c. Karakteristik akademik

Karakteristik akademik anak tunagrahita kategori ringan yang cukup menonjol yaitu anak belum dapat membaca, menulis berbahasa dan berhitung saat usia masuk sekolah. Hal tersebut berakibat, anak tunagrahita kategori ringan dapat menyelesaikan setiap tingkat sekolah formal selama dua tahun atau lebih tergantung dari kematangan mental setiap anak dan kemampuannya serta bimbingan dari lingkungannya.

d. Karakteristik kepribadian dan sosial

Karakteristik kepribadian anak tunagrahita kategori ringan yaitu, perhatian anak mudah beralih, dan anak mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Dalam hal sosial

anak tunagrahita kategori ringan dapat mematuhi nilai-nilai sosial dan dapat bekerja sama dengan lingkungan dan masyarakat disekitar tempat tinggalnya dalam batas-batas yang tertentu.

Pernyataan tentang karakteristik anak tunagrahita di atas diperkuat oleh Henson (Frieda Mangungsong, 2009: 132) yang menyatakan bahwa karakteristik yang dimiliki anak tunagrahita kategori ringan yaitu tidak memperlihatkan kelainan fisik yang mencolok. Anak tunagrahita ringan memiliki kekuatan, kecepatan dan koordinasi fisik yang kurang baik. Selain itu, anak tunagrahita memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama. Sering mengalami frustrasi ketika diminta berfungsi secara sosial dan akademik sesuai usia mereka.

Melihat karakteristik siswa tunagrahita kategori ringan yang diuraikan menurut pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa tunagrahita kategori ringan adalah :

- a. Secara fisik siswa tunagrahita kategori ringan terlihat seperti siswa normal.
- b. Dari aspek ingatan, siswa memiliki daya ingat yang rendah sehingga berakibat sering berbuat kesalahan.
- c. Dari aspek perhatian, perhatian siswa mudah beralih, sulit untuk memusatkan perhatian dalam waktu yang relatif lama.
- d. Dari aspek sosial, adanya keterbatasan anak dalam bekerjasama dengan masyarakat di lingkungan sekitar.

## **B. Tinjauan Tentang Penggunaan Mata Uang**

### **1. Pengertian Uang**

Uang merupakan alat pembayaran yang sah digunakan untuk jual beli barang atau jasa. Selain itu uang dapat digunakan sebagai alat penyimpan kekayaan dan alat pembayaran utang. Pada setiap Negara pasti memiliki suatu mata uang yang khusus, sebagai contoh Negara Indonesia yang mempunyai mata uang rupiah.

Menurut Hasan Alwi (2005: 132) “uang merupakan kesatuan hitung yang sah dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, perak, emas atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu”.

Menurut Prathama Rahardja (1997: 6) “uang adalah segala sesuatu yang diterima secara umum sebagai alat pembayar barang-barang, alat penukar, merupakan kekayaan, dan dapat digunakan untuk membayar hutang”.

Alam S (2006: 245) menjelaskan bahwa: uang adalah suatu benda dengan mudah dan umum diterima oleh masyarakat untuk pembelian barang dan jasa, barang berharga lainnya, dan pembayaran utang. Menurut Ratna Sukmayati (2008: 127) uang adalah suatu benda dengan satuan hitung tertentu yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah dalam berbagai transaksi dan berlaku di wilayah tertentu.

Melihat pendapat ahli di atas tentang mata uang, maka dapat disimpulkan bahwa mata uang adalah segala sesuatu yang diakui secara umum sebagai alat tukar, menyimpan kekayaan, dan membayar hutang. Mata uang yang digunakan di Indonesia adalah mata uang rupiah, mata uang rupiah terdapat dua jenis yakni uang logam dan uang kertas. Mata uang rupiah logam diantaranya: Rp. 50,- Rp. 100,- Rp. 200,- Rp. 500,- Rp.

1.000,- dan mata uang rupiah kertas anantara lain: Rp. 1.000,- Rp. 2.000,- Rp. 5.000,- Rp. 10.000,- Rp. 20.000,- Rp. 50.000,- Rp. 100.000,-.

## **2. Kegunaan Uang**

Uang memiliki peran dan kegunaan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari setiap manusia. Kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari manusia yang paling utama adalah sebagai alat tukar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Selain itu uang juga berguna sebagai alat penyimpanan kekayaan dan alat untuk membayar hutang.

Prathama Rahardja (1997: 9) menjelaskan bahwa uang memiliki beberapa kegunaan dan memainkan berbagai peran dalam kegiatan perekonomian. Kegunaan tersebut antara lain sebagai alat satuan hitung, alat penukar dengan kebutuhan sehari-hari manusia, dan sebagai alat penyimpan kekayaan.

Menurut Meli Dwiharmi (2012: 17) pengertian uang menurut kegunaannya adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah manusia dalam hal pertukaran barang dan jasa dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Mempersingkat waktu dan usaha yang diperlukan dalam proses jual-beli.

Menurut penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegunaan uang adalah :

- a. Sebagai alat tukar dengan barang atau jasa
- b. Sebagai bahasa simbolik yang tertinggi, ini bukan komoditi tapi pertanda.
- c. Mempersingkat waktu dan usaha yang diperlukan

Adapun dalam penelitian ini penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan adalah sebagai alat tukar dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Penggunaan mata uang sebagai alat tukar mencakup tentang penerapan konsep penjumlahan menggunakan uang, penerapan konsep pengurangan menggunakan uang, konsep perkalian menggunakan uang, dan penerapan konsep pembagian menggunakan uang

### **3. Kemampuan Penggunaan Mata Uang bagi Anak Tunagrahita Kategori Ringan**

Kemampuan menggunakan mata uang bagi setiap orang termasuk siswa tunagrahita kategori ringan tidak datang dengan sendirinya, melainkan diperoleh dari proses belajar. Adapun proses belajar diartikan sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut terjadi akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu (Syaiful Bahri Djamarah, 2000: 175)



Menurut Parwoto (2007: 203) kemampuan menggunakan uang merupakan salah satu kemampuan yang cukup penting bagi setiap siswa untuk memenuhi kebutuhan kariernya. Siswa tersebut diajarkan berbagai bentuk dan nilai mata uang, dimulai dari ratusan rupiah hingga seratus ribuan.

Kemampuan menggunakan mata uang merupakan salah satu kemampuan hidup yang sangat penting. Siswa akan membutuhkan kemampuan tersebut dalam karirnya. Pada umumnya siswa yang masuk sekolah sudah memiliki beberapa kemampuan menggunakan uang untuk berbelanja makanan.

Berdasarkan pada silabus SDLB-C siswa tunagrahita telah diajarkan berbagai macam bentuk dan nilai uang dari pecahan seratusan, dua ratusan, lima ratusan, ribuan, dua ribuan, lima ribuan, sepuluh ribuan, dua puluh ribuan, lima puluh ribuan, dan seratus ribuan. Sedangkan pada silabus SMPLB-C dan SMALB-C siswa tunagrahita telah diajarkan penggunaan mata uang dalam kehidupan sehari-hari dan pemecahan masalah tentang uang.

## **C. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran**

### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Tugas seorang guru adalah memberikan kecakapan dan pengetahuan kepada murid-murid yang berupa proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan metode-

metode tertentu yang bertujuan untuk memudahkan proses penyampaian materi.

Menurut Wina Sanjaya, (2009: 74) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi pendidikan. Dalam metode pembelajaran terdapat teknik dan taktik yang berfungsi untuk mengimplementasikan metode pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

Menurut Suryosubroto (2002: 149) metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Makin tepat metodenya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Tetapi khususnya dalam bidang pengajaran di sekolah, ada beberapa faktor lain yang berperan menentukan efektifnya suatu metode mengajar, yang antara lain adalah faktor guru, faktor siswa, dan faktor lingkungan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dalam metode pembelajaran terdapat teknik dan taktik yang digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

## **2. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran**

Menurut Slameto (1991: 100) mengemukakan bahwa jenis-jenis metode pembelajaran adalah sebagai berikut :

### **a. Metode ceramah**

Metode ceramah adalah metode penyampaian materi dengan cara lisan oleh guru kepada siswa.

### **b. Metode diskusi kelompok**

Metode diskusi kelompok adalah penyampaian materi dengan cara siswa diminta membentuk kelompok 2-3 siswa dan diminta untuk memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru atau mendiskusikan topik tertentu.

### **c. Metode panel**

Metode panel adalah penyampaian materi dengan cara membicarakan topik yang telah direncanakan di depan kelas dan diperlukan 3 panelis atau lebih dan satu pemimpin.

### **d. Metode panel-forum**

Metode panel-forum pada dasarnya sama dengan metode panel, namun ada tambahan partisipasi nara sumber (guru).

### **e. Metode kelompok studi kecil**

Metode kelompok studi kecil adalah metode pembelajaran dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk membahas topik tertentu dan memecahkan masalah tertentu terkait tugas yang diberikan dan setiap kelompok diharuskan melaporkan hasilnya.

f. Metode role playing

Metode role playing adalah metode pembelajaran dengan cara memerankan sebuah situasi dalam hidup sehari-hari yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tidak ada metode yang baik jika berdiri sendiri. Maka perlu dilakukannya penggunaan berbagai metode dalam setiap kali penyajian bahan ajar dan setiap pemilihan metode harus didasarkan pada kemampuan siswa.

#### **D. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing***

##### **1. Pengertian Metode *Role Playing***

Metode *role playing* adalah suatu permainan untuk memerankan suatu tokoh dan dalam cerita tertentu yang berkaitan dengan bahan-bahan pelajaran. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut La Iru & La Ode Safiun (2002: 86-88) mengemukakan bahwa, *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model pembelajaran ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar.

Menurut Martinis Yamin, (2006: 149) mengemukakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode ini memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya di kehidupan sehari-hari.

Metode *role playing* adalah metode yang digunakan agar siswa dapat menghayati peran yang di mainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang di kehendaki. Dalam situasi peran yang dimainkannya siswa harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya (Rostiyah, 2001: 90).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas tentang pengertian metode *role playing*, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih dalam situasi tertentu dan setiap siswa memainkan perannya masing-masing dan menghayati peran yang dimainkan. Metode ini memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk aktif dan memecahkan masalah yang akan dihadapi.

## **2. Kelebihan Metode *Role Playing***

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihannya masing-masing, tak terkecuali metode *role playing* yang memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari metode *role playing* antara lain mengajak siswa

aktif dalam belajar dan anak akan mendapatkan pengalaman yang nyata dalam belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 214) kelebihan dari *role playing* adalah siswa dapat mengekspresikan perasaannya, dapat berpendapat tanpa takut mendapatkan sanksi, dan dapat digunakan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain.

Menurut Slameto (1991: 104) *role playing* adalah memerankan situasi dalam hidup manusia dengan atau tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisa oleh kelompok. Adapun kelebihan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan pada kelompok besar maupun kecil.
- b. Menambah rasa percaya diri dalam diri siswa.
- c. Membantu siswa untuk menganalisa suatu permasalahan
- d. Membantu siswa mendapatkan pengalaman yang ada pada pemikiran orang lain.
- e. Membangkitkan minat dan perhatian siswa untuk memecahkan masalah

Menurut Roestiyah (2001: 90) kelebihan dari metode *role playing* adalah siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah yang diangkat dalam pelajaran adalah masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila dilihat dari pendapat kedua ahli tersebut tentang kelebihan metode *role playing* maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan *role playing* adalah siswa dapat lebih aktif dalam proses

pembelajaran, tertarik perhatiannya terhadap pelajaran, menambah rasa percaya diri alam diri siswa dan membantu siswa mendapatkan pengalaman yang ada pada pemikiran orang lain.

Berangkat dari kelebihan metode *role playing* dan karakteristik siswa tunagrahita kategori ringan tersebut, maka peneliti memandang bahwa metode tersebut sesuai jika di terapkan kepada siswa tunagrahita khususnya dalam mata pelajaran matematika penggunaan mata uang. Hal tersebut di karenakan dalam penggunaan metode *role playing* untuk mata pelajaran matematika penggunaan mata uang akan memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa tentang penggunaan mata uang dalam kegiatan sehari-hari dan siswa akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* rasional dan tepat jika diterapkan bagi siswa tunagrahita kategori ringan dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang.

#### **E. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Penggunaan Mata Uang Rupiah**

Menurut La Iru & La Ode Safiun (2002: 86-88) mengemukakan bahwa, *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinansi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode *role playing* yang telah dijabarkan di atas digunakan dalam pembelajaran matematika tentang penggunaan mata uang. Penggunaan mata uang yang dimaksud adalah penggunaan mata uang sebagai alat tukar mencakup tentang penerapan konsep penjumlahan menggunakan uang, penerapan konsep pengurangan menggunakan uang, konsep perkalian menggunakan uang, dan penerapan konsep pembagian menggunakan uang.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai penggunaan mata uang sebagai alat tukar dengan menggunakan metode *role playing* :

1. Tahap I: Penerapan konsep penjumlahan menggunakan uang dan penerapan konsep pengurangan menggunakan uang
  - a. Peneliti bersama guru menyusun skenario atau situasi yang akan ditampilkan, yaitu penerapan konsep penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
  - b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi yang akan di mainkan, yaitu tentang situasi jual beli.
  - c. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.
  - d. Siswa diberikan tugas untuk memerankan suatu tokoh, dalam situasi jual beli ini siswa memerankan tokoh pembeli barang.
  - e. Guru berperan sebagai tokoh penjual barang.
  - f. Siswa diminta untuk melakukan proses jual beli pada situasi tersebut.
  - g. Peneliti dalam hal ini sebagai observer



- h. Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
  - i. Guru memberikan evaluasi kepada siswa terkait dengan materi
2. Tahap II: Penerapan konsep perkalian menggunakan uang dan penerapan konsep pembagian menggunakan uang
- a. Peneliti bersama guru menyusun skenario atau situasi yang akan ditampilkan, yaitu penerapan konsep perkalian dan pembagian tentang penggunaan mata uang.
  - b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi yang akan ditampilkan, yaitu tentang situasi jual beli.
  - c. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut
  - d. Siswa diberikan tugas untuk memerankan suatu tokoh, dalam situasi jual beli ini siswa memerankan tokoh pembeli barang.
  - e. Guru berperan sebagai tokoh penjual barang.
  - f. Siswa diminta untuk melakukan proses jual beli pada situasi tersebut.
  - g. Peneliti dalam hal ini sebagai fasilitator dan meluruskan jika siswa ada kesalahan.
  - h. Peneliti memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
  - i. Peneliti memberikan evaluasi kepada siswa terkait dengan materi

## **F. Kerangka Berfikir**

Siswa tunagrahita memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata, kondisi tersebut akan mempengaruhi dalam segala segi kehidupannya. Namun, siswa tunagrahita masih dapat mengikuti pembelajaran melalui Sekolah Luar Biasa golongan C yang memberikan pelayanan pendidikan khusus bagi siswa tunagrahita. Pembelajaran bagi siswa tunagrahita kategori ringan mencakup keterampilan akademik berupa keterampilan sederhana dan mengacu pada keterampilan fungsional yang mendukung kemandirian siswa.

Kemampuan fungsional yang mendukung kemandirian siswa antara lain, kemampuan penggunaan mata uang. Kemampuan menggunakan mata uang mencakup tentang : kemampuan identifikasi (menyebutkan dan menunjukkan), kemampuan penggunaan (dalam hal ini sebagai alat tukar), dan menyusun pembukuan sederhana. Hal itulah yang menjadikan alasan perlunya pembelajaran penggunaan mata uang di SLB-C.

Pembelajaran tentang kemampuan penggunaan mata uang ini telah terdapat dalam kurikulum mata pelajaran matematika di Sekolah Luar Biasa. Hal tersebut telah disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa tunagrahita kategori ringan diperkirakan mampu memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum tersebut.

Namun dalam penelitian ini masih ada siswa yang belum dapat mencapai SK dan KD tentang penggunaan mata uang yang telah ditetapkan yakni siswa kelas XII SMALB-C. Sehingga perlu diupayakan salah satu metode baru yang

belum digunakan di sekolah, dan dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada penggunaan metode baru yakni metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengajak anak untuk memainkan suatu keadaan jual beli, yang mana ada anak sebagai penjual barang dan guru sebagai pembeli barang ataupun sebaliknya. Kelebihan dari metode *role playing* adalah anak akan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan anak akan mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran.

Peneliti beranggapan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I, karena dengan metode ini siswa akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih tertarik untuk belajar penggunaan uang dan siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan mata uang. Dengan demikian materi tentang pembelajaran penggunaan mata uang akan lebih mudah diingat anak tunagrahita kategori ringan tersebut.

Berdasarkan pada pemaparan di atas, maka kemampuan menggunakan mata uang dapat meningkat dengan metode *role playing* pada siswa kelas XII SMALB-C.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra 1. Bentuk kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas adalah kolaborasi pada saat merancang program, pelaksanaan program dan merefleksi program yang telah dijalankan dalam suatu siklus.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasan peneliti memilih pendekatan kuantitatif adalah karena dalam penelitian ini akan menggambarkan kemampuan subyek ke dalam bentuk angka atau skor. Selain itu, dalam pendekatan kuantitatif akan mempermudah peneliti dalam melakukan pengukuran pada evaluasi dan penilaian dalam bentuk angka.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah perbaikan dan peningkatan pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Kunandar (2008: 45) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya, atau berkolaborasi dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara partisipatif dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran tertentu dalam suatu siklus. Dalam penelitian ini, yang menjadi tujuan adalah meningkatkan kemampuan anak tunagrahita kategori

ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra 1 dalam mata pelajaran matematika penggunaan mata uang dengan cara memperbaiki proses pembelajarannya melalui metode *role playing*.

## **B. Subyek Penelitian**

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 (satu) anak yaitu AU yang duduk di kelas XII SMALB di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra 1. Teknik yang digunakan untuk menentukan subyek penelitian adalah secara *purposive*. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 33) penentuan subyek penelitian secara *purposive* adalah menentukan sampel dengan kriteria pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. Adapun kriteria pemilihan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan ratusan dan ribuan.
2. Siswa dapat menyebutkan nilai nominal mata uang, namun tidak mampu mengoperasikan hitungan menggunakan uang.
3. Siswa memiliki karakteristik belajar yang kurang fokus, yaitu sering mengalihkan pandangan keluar kelas.
4. Siswa memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Rochiati, 2006: 66), yang masing-masing siklus terdapat empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Desain Penelitian

Sesuai dengan desain penelitian di atas, maka empat tahap di atas diuraikan peneliti sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini diawali dengan pengumpulan data melalui observasi dan diskusi dengan guru tentang masalah yang akan menjadi fokus penelitian, menyusun RPP, menentukan kriteria

keberhasilan, dan persiapan skenario cerita yang akan dimainkan oleh siswa terkait dengan penggunaan mata uang.

## 2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan mencakup tentang proses pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dengan menggunakan metode *role playing*. Garis besar dari tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat.

## 3. Pengamatan

Tahap pengamatan merupakan proses mengamati berlangsungnya pelaksanaan dari tindakan yang telah direncanakan. Hal-hal yang diamati merupakan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan.

## 4. Refleksi

Refleksi merupakan tindakan untuk melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti merencanakan tindakan selanjutnya termasuk modifikasi yang akan diberikan pada tindakan selanjutnya.

### **D. Setting Penelitian**

Setting penelitian merupakan tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian agar diperoleh data-data dari subyek yang bersangkutan. Setting yang digunakan dalam penelitian ini adalah di ruangan



kelas dan di luar ruangan kelas. Ruangan kelas tersebut digunakan untuk mengamati siswa dalam pelaksanaan pelajaran matematika materi penggunaan mata uang menggunakan metode *role playing*. Setting di luar ruangan kelas untuk mencari data anak yang tidak dapat diketahui saat di dalam kelas, misalnya kemampuan anak dalam berbelanja. Penelitian ini dilaksanakan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta, yang berlokasi di Jln. Sengon 178 Janti, Depok, Sleman, Yogyakarta.

## **E. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta, yang berlokasi di Jln. Sengon 178 Janti, Depok, Sleman, Yogyakarta. Peneliti memilih SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta dengan alasan karena ada salah seorang siswa kelas XII SMALB yang memiliki kemampuan penggunaan mata uang yang masih rendah.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tahun ajaran 2013/2014. jadwal pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Minggu I dilaksanakan *pre-test* dan pertemuan I sesuai dengan rencana program pembelajaran.
- b. Minggu II dilaksanakan pertemuan II dan pertemuan III sesuai dengan rencana program pembelajaran.

- c. Minggu III dilaksanakan pertemuan IV yakni *post-test*.

## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas dapat dilakukan melalui empat langkah yaitu :

### **1. Perencanaan Tindakan**

Perencanaan dilakukan sebelum dimulai tindakan siklus I dan siklus II. Perencanaan pada siklus II berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus I. Dalam perencanaan tindakan ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk merencanakan tindakan kelas yang merupakan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang.

Tahap perencanaan tindakan yang akan dilakukan peneliti terkait dalam upaya peningkatan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Mengadakan observasi dan diskusi dengan guru mengenai masalah yang akan dijadikan fokus dalam penelitian.
- b. Menyusun rencana program pembelajaran (RPP) terkait dengan pembelajaran matematika penggunaan mata uang menggunakan metode *role playing*.
- c. Menyusun kriteria keberhasilan pembelajaran matematika penggunaan mata uang

- d. Mempersiapkan skenario cerita yang akan dimainkan oleh siswa terkait dengan penggunaan mata uang.

## 2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan tindakan yang sadar dan terkendali. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 4 pertemuan, 1 kali pertemuan 2 jam pelajaran, dan setiap 1 jam pelajaran sama dengan 35 menit. Adapun langkah-langkah pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

### a. Kegiatan Awal

Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan motivasi-motivasi kepada siswa. Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum memulai proses pembelajaran. Guru melakukan apersepsi kepada siswa tentang materi yang akan diberikan dengan mengaitkan pengalaman siswa dan menjelaskan kepada siswa secara sekilas tentang penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran penggunaan mata uang.

### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, yakni pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*.

- 2) Guru menjelaskan tentang cerita yang akan dimainkan.
- 3) Guru mengatur ruang kelas sebagai tempat bertransaksi jual-beli
- 4) Guru membagi peran kepada siswa, siswa berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- 5) Siswa diberikan beberapa pecahan uang dan siswa diminta untuk membeli barang dagangan sesuai catatan yang ada.
- 6) Bagi siswa yang berperan sebagai pembeli, siswa akan diberikan uang dan daftar barang yang akan dibeli
- 7) Siswa berganti peran dengan guru, yakni siswa sebagai penjual dan guru sebagai pembeli.
- 8) Guru membeli barang dagangan siswa sesuai dengan catatan yang terlampir.
- 9) Siswa diharapkan mampu memecahkan setiap masalah yang ada dalam kegiatan jual-beli tersebut.
- 10) Guru senantiasa memberikan bimbingan pada saat proses jual-beli

c. Kegiatan penutup

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan
- 2) Guru memberikan motivasi-motivasi kepada siswa untuk selalu rajin belajar
- 3) Guru menutup pertemuan dengan berdoa

### 3. Pengamatan

Tahap pengamatan yang dilakukan dalam pengumpulan data ini menggunakan instrumen panduan observasi yang berupa *check list*. Adapun aspek yang diamati adalah partisipasi siswa dan kinerja guru. Aspek partisipasi siswa dan kinerja guru perlu diamati karena keduanya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

### 4. Refleksi

Setelah melakukan semua langkah-langkah tindakan menggunakan metode *Role Playing* dan semua data telah terkumpul maka segera dilakukan analisis data. Kegiatan refleksi merupakan kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang telah diberikan. Hal ini terkait tentang sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan. Kegiatan refleksi dalam penelitian ini meliputi:

- a. Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan
- b. Aspek kinerja guru dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*.
- c. Merencanakan tindakan yang akan diberikan selanjutnya apabila tindakan pada siklus I belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

- d. Kegiatan refleksi digunakan sebagai dasar untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya apabila tindakan yang telah dilakukan belum sesuai.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang cukup penting dalam suatu penelitian, terutama jika peneliti menggunakan metode yang rawan terhadap masuknya unsur subyektif peneliti agar diperoleh pengumpulan data yang tepat. Dalam pengumpulan data penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat di jaga tingkat validitasnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

### **1. Observasi**

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan secara partisipatif, yakni peneliti melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan subyek. Teknik ini digunakan untuk menemukan data-data tentang masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran penggunaan mata uang, untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa dan untuk mengetahui tingkat kinerja guru dalam penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang.

## 2. Tes Prestasi Belajar

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Pre-test diberikan kepada subyek sebelum subyek diberikan tindakan berupa penggunaan metode *role playing* dalam usaha peningkatan kemampuan penggunaan mata uang. Pre-test tersebut terdiri dari 3 soal identifikasi uang, 3 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung penjumlahan, 3 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung pengurangan, 2 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung perkalian, dan 2 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung pembagian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penggunaan mata uang.

Setelah mengetahui kemampuan awal subyek, peneliti merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada subyek terkait dengan penggunaan metode *role playing*. Setelah selesai memberikan tindakan kepada subyek, maka selanjutnya peneliti memberikan *post-test* yang terdiri dari 3 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung penjumlahan, 3 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung pengurangan, 2 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung perkalian, dan 2 soal penggunaan mata uang terkait dengan konsep operasi hitung pembagian. Dengan demikian peneliti akan mengetahui apakah ada atau tidaknya peningkatan terhadap kemampuan penggunaan mata

uang pada subyek setelah diberikan tindakan menggunakan metode *role playing*.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah usaha mengumpulkan data dari benda mati bukan benda hidup yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data melalui catatan tertulis yang berhubungan dengan data diri siswa, lembar kerja tes siswa dan foto-foto proses pembelajaran siswa.

## H. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan sebagai panduan observasi partisipatif proses pembelajaran penggunaan mata uang menggunakan metode *role playing* dan panduan tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah dikenai perlakuan berupa penggunaan metode *role playing*. Berikut ini masing-masing instrumen yang dikembangkan :

### 1. Instrumen tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan berupa penggunaan metode *role playing*. Langkah-langkah penyusunan instrumen pada penelitian ini berdasarkan pada



kurikulum yang telah disesuaikan pada kemampuan siswa, berdasarkan kurikulum tersebut diketahui bahwa :

a. Standar kompetensi

Memahami dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari

b. Kompetensi dasar

Menyelesaikan masalah konsep operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) pada penggunaan uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun indikator keberhasilan sebagai dasar keberhasilan siswa. Indikator tersebut antara lain :

a. Siswa dapat mengenal nilai-nilai mata uang

b. Siswa dapat mengoperasikan konsep operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian

c. Siswa dapat menerapkan konsep operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-

Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang telah disusun di atas digunakan sebagai dasar pedoman penyusunan kisi-kisi instrument tes. Selanjutnya kisi-kisi instrumen tes dijadikan dasar dalam penyusunan butir-butir instrumen tes hasil belajar siswa dalam penggunaan mata uang.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes kemampuan penggunaan mata uang.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan penggunaan mata uang

No .	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Butir
1.	Memahami dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari	Menyelesaikan masalah konsep operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) pada penggunaan uang	<p>a. Siswa dapat mengenal, mengidentifikasi, dan menyebutkan nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-</p> <p>b. Siswa dapat mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.</p> <p>c. Siswa dapat menerapkan konsep operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang</p>	<p>1, 2, 3, 4</p> <p>5, 6, 7, 8</p> <p>9,10, 11,12, 13</p>
Jumlah				13 butir

Kriteria pemberian skor tes kemampuan penggunaan mata uang adalah sebagai berikut:

- a. Rentang skor di mulai dari 1-4
- b. Skor yang paling tinggi 4 dan yang paling rendah 1, berikut keterangannya:
  - 1) Skor 1 : apabila hasil jawaban salah walaupun telah dengan bantuan verbal dan non-verbal
  - 2) Skor 2 : apabila hasil jawaban benar, namun dengan bantuan verbal & non-verbal dari guru
  - 3) Skor 3 : apabila jawaban benar, namun dengan bantuan verbal dari guru.
  - 4) Skor 4 : apabila jawaban benar, dan tanpa bantuan guru.

Hasil analisis data tentang kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kelas XII SMALB dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103), yaitu :

Tabel 2. Pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103)

Nilai	Kategori
86%-100%	Sangat baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
$\leq 54\%$	Kurang Sekali

## 2. Panduan Observasi

Panduan observasi pada penelitian ini menggunakan *check-list* dan dirancang oleh peneliti untuk mengukur tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* dan untuk mengukur kinerja guru dalam mengajar menggunakan metode *role playing*. Panduan observasi tersebut disusun dengan menggunakan validitas logis yaitu validitas yang didasarkan pada penalaran atau logika.

### a. Kisi-kisi lembar panduan observasi partisipasi siswa

Penyusunan panduan observasi partisipasi siswa dimulai dari menetapkan unsur-unsur partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*. Langkah selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi panduan observasi partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing*. Berikut kisi-kisi panduan observasi partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* yang telah dituangkan pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Panduan Observasi Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika Penggunaan Mata Uang dengan Metode *Role Playing*

No.	Komponen	Kegiatan dalam pembelajaran	Unsur yang di Observasi
1.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan mata uang menggunakan metode <i>Role Playing</i>	<p><u>APERSEPSI</u></p> <p>1. Guru mengajak siswa menyebutkan nilai mata uang</p> <p><u>KEGIATAN INTI</u></p> <p>1. Penjelasan</p> <p>2. Pelaksanaan</p> <p><u>PENUTUP</u></p> <p>3. Penutup</p>	<p>a. Siswa menyebutkan nilai-nilai mata uang</p> <p>a. Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan</p> <p>b. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang <i>Role Playing</i></p> <p>c. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran</p> <p>d. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tugas-tugas dari setiap peran</p> <p>a. Siswa dapat membeli barang sesuai dengan catatan.</p> <p>b. Siswa dapat membeli dengan uang pas</p> <p>c. Siswa dapat menentukan berapa harus membayar.</p> <p>d. Siswa dapat mengetahui berapa uang kembalian yang diterima.</p> <p>e. Siswa dapat melayani pembeli.</p> <p>f. Siswa dapat memberikan uang kembalian.</p> <p>g. Siswa dapat mengungkapkan keinginan secara lisan</p> <p>a. Siswa memperhatikan kesimpulan yang diberikan guru</p> <p>b. Siswa memperhatikan pesan guru.</p>
	Jumlah		14 butir

b. Kisi-kisi lembar panduan observasi kinerja guru

Kinerja guru dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* adalah langkah-langkah yang dilakukan guru dalam kelas selama proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* tersebut. Komponen kinerja guru yang menjadi pengamatan pada penelitian ini meliputi: Tahap membuka kegiatan pembelajaran, tahap penyampaian materi pembelajaran, dan tahap penutup kegiatan pembelajaran. Berikut kisi-kisi panduan observasi kinerja guru dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* yang telah dituangkan pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Panduan Observasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran Matematika Penggunaan Mata Uang dengan Metode *Role Playing*.

No	Variabel	Komponen	Indikator
	Kinerja guru	a.Kegiatan pendahuluan	1) apersepsi dengan singkat dan jelas 2)Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang
		b.Kegiatan Inti	1) Menjelaskan kepada siswa tentang metode yang akan digunakan 2) Komunikasi yang baik dengan siswa 3) Menjelaskan kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan 4) Membimbing siswa saat menjalankan perannya 5) Mengarahkan siswa dan membenarkan jika ada kesalahan 6) Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar 7) Guru dapat menjalankan perannya dengan baik
		c.Kegiatan penutup	1) Menyimpulkan materi 2)Memberi pesan kepada siswa
<b>Jumlah butir</b>			<b>11 butir</b>

## **I. Uji Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010: 67) sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila dapat mengukur tujuan khusus sesuai materi pelajaran yang diberikan yang tertera dalam kurikulum. Validasi isi dalam penelitian ini dilakukan dengan uji praktisi (*Profesional judgment*).

Instrumen tes hasil belajar matematika penggunaan mata uang yang digunakan dalam penelitian ini dimintakan penilaian kepada guru kelas XII SMALB selaku pengampu mata pelajaran matematika dan guru kelas dari subyek penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur kesesuaian instrumen tes dengan kondisi subjek dan kurikulum yang digunakan. Instrumen tes berupa soal tes belajar yang telah disusun berdasarkan materi pelajaran, validitas instrumen tes berupa validitas isi. Aspek yang diuji meliputi aspek kesesuaian soal dan kunci jawaban dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra 1.

## **J. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan grafik. Untuk membahas proses tindakan dilengkapi dengan analisis kualitatif. Data yang berupa angka-angka dideskripsikan sehingga dapat diketahui maknanya. Selain itu data yang diperoleh akan dibandingkan untuk mengetahui peningkatannya.



Data-data kuantitatif di dapat dari skor tes kemampuan penggunaan mata uang. Skor tes kemampuan penggunaan mata uang tersebut diubah menjadi nilai atau pencapaian dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus di bawah ini (Ngalim Purwanto, 2006: 102)

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA : Nilai yang dicari

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum


100 : Bilangan tetap

Hasil analisis presentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103), yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5 . Pedoman penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 103)

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
86%-100%	Sangat baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

Selanjutnya, untuk mengetahui presentase peningkatan kemampuan penggunaan mata uang siswa antara *pre-test* dengan *post-test* maka dapat digunakan rumus sebagai berikut :



$$\text{Presentase Peningkatan} = \frac{\text{Nilai}}{\text{Nilai}} \times 100\%$$

#### K. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan tindakan berdasarkan hasil tes kemampuan penggunaan mata uang melalui metode pada anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB sebagai berikut :

- a. Nilai *Post-Test* > Nilai *Pre-Test*
- b. Nilai *Post-Test*  $\geq$  KKM yang ditentukan yaitu 65%

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I yang berlokasi di Jalan Sengon 118 Janti, Kelurahan Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Lokasi sekolahan tersebut terletak 200 meter dari jalan raya dan bagian samping sekolahan dan belakang sekolahan merupakan lahan persawahan milik warga sekitar. Bangunan SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I dikelilingi oleh tembok tinggi, dan terdapat satu pintu gerbang yang menghadap ke utara.

Proses pembelajaran di SLB C1 Dharma Rena ring Putra I dilaksanakan di dalam ruangan kelas dan di luar ruangan kelas. Proses pembelajaran di dalam ruang kelas mencakup pembelajaran yang bersifat teoritis dan proses pembelajaran di luar ruang kelas mencakup pembelajaran yang bersifat praktek dan pembelajaran keterampilan. Adapun pembelajaran keterampilan yang diberikan antara lain: keterampilan binadiri, keterampilan kriya, keterampilan seni (seni musik dan seni tari) dan keterampilan kecakapan hidup bagi anak tunagrahita.

Bangunan sekolah terdiri dari ruang kelas, kantor guru, ruang kepala sekolah, ruang tamu, musola, ruang keterampilan, dapur, perpustakaan, kamar mandi, kantin, uks, lapangan, dan tempat parkir. Ruang kelas terdiri dari 1 ruang TK, 4 ruang SD, 6 ruang kelas SMP, dan 2 ruang kelas SMA. Ruang keterampilan terdiri dari ruang keterampilan kriya, ruang keterampilan seni

(seni tari dan gamelan) dan ruang keterampilan tangan (menjahit, batik, dan manik-manik). Setiap ruang kelas terdapat fasilitas pendidikan seperti meja, kursi, papan tulis, papan kreatifitas siswa dan almari sebagai tempat penyimpanan media pembelajaran serta buku serta hasil karya siswa.

## **B. Deskripsi Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C Dharma Rena Ring Putra 1 dengan jumlah 1 siswa. Adapun identitas dan karakteristik siswa tersebut adalah sebagai berikut :

### **1. Identitas**

Nama	: AU
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Bantul, 14 Agustus 1992
Agama	: Islam
Jenis Ketunaan	: Tunagrahita ringan
Alamat	: Karang Jambe, Yogyakarta

### **2. Karakteristik**

#### **a. Karakteristik Fisik**

AU memiliki kondisi fisik yang sehat dan terlihat seperti anak normal pada umumnya, hanya saja subyek tersebut kurang mampu merawat diri dan berhias diri sehingga terlihat kotor. Kemampuan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus juga berkembang

dengan cukup baik, sehingga AU dapat menjalani aktivitas sehari-hari secara mandiri tanpa bantuan orang lain.

**b. Karakteristik Belajar**

AU memiliki karakteristik belajar yang cenderung pasif dan perhatian mudah beralih, terutama dalam mata pelajaran matematika subyek memiliki minat belajar yang sangat rendah. Hal tersebut berakibat pada rendahnya kemampuan memahami subyek dalam mata pelajaran matematika tak terkecuali dalam pokok bahasan penggunaan mata uang. Rendahnya kemampuan pemahaman subyek dalam mata pelajaran matematika terlihat pada nilai raport yang rendah dan dari penjelasan guru tentang subyek.

**C. Deskripsi Kegiatan Pra Tindakan**

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti melaksanakan terlebih dahulu kegiatan pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilaksanakan baik secara umum di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I maupun di kelas yang akan digunakan dalam penelitian yakni kelas XII SMALB. Kegiatan Pra tindakan tersebut telah dirumuskan secara singkat dalam tabel berikut.

Tabel. 6 Kegiatan Pra Tindakan Kelas

<b>Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>24 Desember 2013</b>	Meminta izin dengan kepala sekolah SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I dan guru kelas XII SMALB untuk melakukan penelitian selama proses pembelajaran matematika. Berunding dan membuat kesepakatan tentang waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
<b>16 Januari 2014</b>	Mengamati kegiatan pembelajaran matematika di kelas XII SMALB. Pengamatan difokuskan pada kemampuan siswa dalam penggunaan mata uang dan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran matematika.
<b>17 Januari 2014</b>	Diskusi dengan guru kelas tentang kemampuan anak dalam penggunaan mata uang dan memberikan penjelasan tentang metode <i>role playing</i> yang akan digunakan serta konsultasi <i>pre-test</i> . Serta meminta validasi instrumen kepada guru kelas selaku guru kelas sebagai penguji praktisi.
<b>18 Januari 2014</b>	Memberikan soal <i>pre-test</i> kepada siswa yang digunakan sebagai subyek penelitian.
<b>18 Januari 2014</b>	Kolaborasi membuat RPP dan konsultasi tentang soal <i>post-test</i> yang akan diberikan pada akhir siklus.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah dan guru kelas XII SMALB, penelitian dimulai dari akhir bulan Januari 2014. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai upaya peningkatan kemampuan penggunaan mata uang siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB

melalui metode *Role Playing*. Adapun jadwal penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel. 7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam	Materi
-	-	Sabtu, 18 Januari 2014	09.00-10.10	Pemberian soal <i>pre-test</i> kepada subyek penelitian.
I	1	Selasa, 21 Januari 2014	09.00-10.10	Mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
	2	Sabtu, 25 Januari 2014	11.00-12.10	Penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
	3	Senin, 27 Januari 2014	09.00-10.00	Penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
	4	Selasa, 28 Januari 2014	09.00-10.00	Penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
	5	Kamis, 30 Januari 2014	09.00-10.00	<i>Post-test</i> siklus I
II	1	Sabtu, 8 Februari 2014	07.00-08.10	Penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
	2	Senin, 10 Februari 2014	09.00-10.10	Penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
	3	Selasa, 11 Februari 2014	07.00-08.10	Penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
	4	Kamis, 13 Februari 2014	07.00-08.10	<i>Post-test</i> siklus II

#### D. Deskripsi Kemampuan Awal Penggunaan Mata Uang Siswa Tunagrahita

##### Kategori Ringan

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 1 (satu) siswa yang merupakan siswa kelas XII SMALB. Sebelum dilaksanakan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tes untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam hal penggunaan mata uang atau disebut

dengan *pre-test*. Bentuk *pre-test* yang diberikan kepada siswa adalah berupa soal isian tentang identifikasi uang dan penggunaan uang. Soal *pre-test* berjumlah 13 butir soal yang semuanya merupakan soal isian. Soal isian berisi tentang kemampuan mengidentifikasi uang, mengoperasikan hitungan, dan penerapan operasi hitung dalam penggunaan mata uang.

Hasil nilai *pre-test* mata pelajaran matematika penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB dapat diamati dalam sajian tabel di bawah ini :

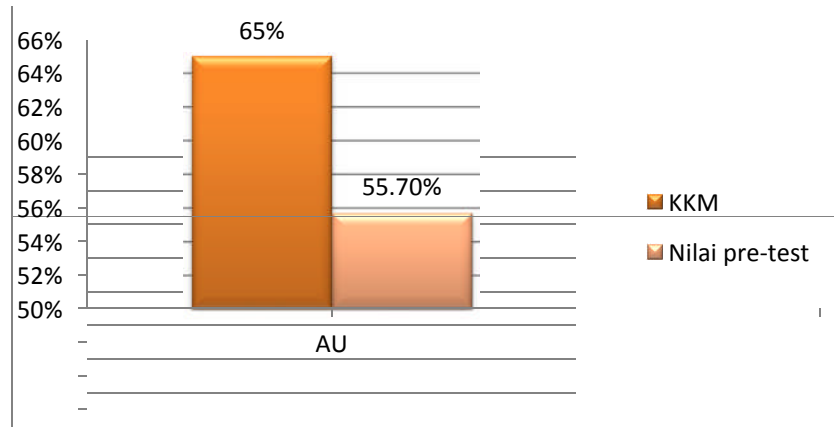
Tabel 8. Nilai *Pre-test* Kemampuan Penggunaan Uang

No	Nama Subyek	KKM (%)	Skor Maksimal	Skor Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i> (%)	Kriteria
1.	AU	65	52	29	55,7	Kurang

Tabel di atas menunjukkan nilai *pre-test* kemampuan menggunakan mata uang pada subyek bernama AU. Skor yang diperoleh subyek 29 dari skor maksimal 52 dan nilai yang diperoleh subyek 55,7% dari KKM yang ditentukan yakni 65% dan masuk dalam kategori kurang. Dalam mengerjakan soal *pre test* siswa mampu menyelesaikan soal tentang indentifikasi uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan baik tanpa bantuan guru. Namun dalam menyelesaikan soal tentang penerapan operasi hitung dalam penggunaan mata uang siswa masih mengalami kesulitan dan membutuhkan banyak bimbingan guru berupa langkah-langkah menyelesaikan soal dan dalam menyelesaikan setiap hitungan.



Data hasil *pre-test* kemampuan siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB dalam mengerjakan soal penggunaan mata uang di atas disajikan dalam bentuk diagram grafis sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Nilai *Pre-Test* Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang

Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* siswa masih di bawah nilai ketentuan kelulusan minimum (KKM) yang ditentukan sekolah. Adapun nilai *pre-test* siswa adalah 55,7% masuk kriteria kurang dan nilai KKM yang ditentukan adalah 65%.

## E. Deskripsi Tindakan Siklus 1

### 1. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Tindakan siklus I dalam penelitian ini terdiri dari 5 pertemuan. Dalam 1 kali pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran, dan 1 jam pelajaran terdiri dari 35 menit. Adapun pembagian waktu pertemuan tersebut adalah 1 kali *post-test* siklus I dan 4 kali proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang menggunakan *role playing*. Sebelum

melaksanakan tindakan penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan yang antara lain:

- a. Menyusun RPP, menyusun lembar pengamatan siswa, menyusun lembar kinerja guru, dan menyusun evaluasi belajar tentang penggunaan mata uang.
- b. Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran penggunaan mata uang yang antara lain: uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-, benda-benda yang akan diperjual-belikan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan menggunakan metode *role playing* dilaksanakan berturut-turut selama bulan Januari sesuai dengan jadwal yang telah disepakati, yaitu 5 kali pertemuan yang terdiri dari 4 kali pertemuan tindakan dan 1 kali pelaksanaan *post-test*.

Pelaksanaan tindakan yang diberikan kepada subyek penelitian adalah berupa pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing*. Siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan 1 kali pertemuan untuk *post-test*, satu kali pertemuan 2 jam pelajaran, dan 1 jam pelajaran 35 menit. Adapun uraian setiap pertemuan yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

### **a. Pertemuan I**

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2014 pukul 09.00 hingga 10.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan

yaitu mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bertanya kepada siswa "Sebutkan nilai mata uang yang kamu ketahui?" kemudian guru menyebutkan nilai-nilai tiap mata uang dengan menunjukkan uang yang asli. Selanjutnya siswa diminta menyebutkan nilai-nilai mata uang tersebut.
- d) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni mengidentifikasi mata uang dan mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- b) Guru memberikan penjelasan secara sekilas tentang nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan memperlihatkan uang asli kepada siswa.
- c) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode role playing.

- d) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru menjelaskan tentang peran yang akan dimainkan.
- e) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- f) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.
- g) Siswa membeli 2 buah pensil dengan harga @Rp. 500,-. Siswa tidak mampu menentukan berapa harus membayar. Lalu guru memberikan arahan kepada siswa untuk menjumlahkan harga kedua pensil di papan tulis. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menjumlahkan dan menentukan harga dari kedua pensil tersebut dan membayarnya dengan uang pas.
- h) Selanjutnya, siswa membeli 1 buah penghapus dengan harga Rp. 600,- dan 2 buah bolpoin dengan harga Rp. 1000,-. Siswa kembali tidak mampu menentukan berapa harus membayar. Lalu guru kembali memberikan arahan kepada siswa untuk menjumlahkan barang-barang yang dibeli tersebut. Siswa dengan bantuan guru membayar barang tersebut dan menentukan uang kembalian yang diterima siswa.
- i) Guru meminta siswa untuk berganti peran.

- j) Guru sebagai pembeli, membeli pensil sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 7.000,-. Dikarenakan siswa belum dapat memecahkan masalah tersebut, maka guru memberikan arahan kepada siswa tentang cara menyelesaikan masalah tersebut dengan cara membagi jumlah uang dengan harga barang yang akan dibeli.
  - k) Guru kembali membeli 3 buku tulis dengan harga @Rp. 1.500,- dan memberikan uang Rp. 5.000,- untuk membayar. Lalu siswa menjumlahkan harga belanjaan guru dan guru memberikan arahan verbal kepada siswa tentang cara untuk menentukan uang kembalian yang diterima guru.
  - l) Siswa dengan bantuan guru seminimal mungkin diharapkan untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan terkait dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
  - m) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa.
- 3) Penutup
- a) Guru kembali menunjukkan satu per satu uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- secara acak dan siswa diminta untuk menyebutkan nominal uang tersebut secara lisan dengan tepat.
  - b) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

- c) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

b. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2014 pukul 11.00 hingga 12.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan pada pertemuan II yaitu mengajarkan penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- d) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak diberikan uang saku?” “Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika.

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
- b) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode Role Playing.
- c) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- d) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan.
- e) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- f) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.
- g) Siswa membeli 2 buah bolpoin seharga @Rp. 1.000,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa menjumlahkan harga dari kedua bolpoin dan mengambil uang yang pas untuk membayar.
- h) Siswa kembali membeli 2 buah pensil seharga @Rp. 500,- dan 1 buah buku seharga @Rp.2.000. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa dengan sedikit

arahan guru, menjumlahkan harga satu persatu barang belanjanya. Dikarenakan tidak ada pecahan uang yang pas, lalu siswa memberikan uang pecahan Rp. 5.000,- dan siswa juga menentukan berapa kembalian yang diterima.

- i) Guru bertukar peran dengan siswa.
- j) Guru membeli 1 buah pisang seharga Rp. 2.500,- dan 1 buah belimbing seharga Rp. 3.000,-. Guru membayar dengan uang pecahan Rp. 10.000,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa guru harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa dengan arahan verbal guru, menjumlahkan harga barang belanjaan guru satu persatu dan siswa menentukan uang kembalian yang diterima guru dengan cara pengurangan.
- k) Guru membeli 2 buah pisang seharga Rp. 2.500,- dan 1 buah mangga seharga Rp. 4.000. Guru membayar dengan uang pecahan Rp. 10.000,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa guru harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjaan guru dan siswa menentukan uang kembalian yang diterima guru dengan cara pengurangan.
- l) Guru membeli sebanyak-banyaknya buah dengan menyerahkan uang Rp. 10.000,-. Siswa dapat menjumlahkan satu persatu buah hingga mencapai jumlah Rp. 10.000,-



m) Siswa dengan bantuan guru seminimal mungkin diharapkan untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.

n) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa

3) Penutup

a) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.

b) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Siswa diminta berpendapat dan memberikan kritik saran tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

d) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

c. Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2014 pukul 09.00 hingga 10.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan pada pertemuan III yaitu mengajarkan penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.

- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- b) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode Role Playing.
- c) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- d) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan.
- e) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- f) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.

- g) Siswa membeli 5 buah penghapus dengan harga @Rp. 700,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa dengan sedikit arahan guru, mengalikan harga barang dengan jumlah barang yang dibeli dan mengambil uang yang pas untuk membayar.
- h) Siswa membeli 3 buah penggaris seharga @Rp. 800,- dan 2 buah penghapus seharga @Rp. 700,-. Siswa mengalikan setiap harga barang dengan jumlah barang yang dibeli. Lalu siswa mengambil pecahan uang dan menghitung uang kembalian yang di dapat. Dalam hal ini bantuan guru hanya berupa arahan verbal.
- i) Guru meminta siswa untuk bertukar peran.
- j) Guru menyerahkan uang kepada siswa sebanyak Rp. 9.000,- untuk membeli buku seharga @Rp. 1.500,- sebanyak-banyaknya. Siswa dengan mandiri membagi uang yang diberikan guru dengan harga barang yang dibeli. Sehingga di dapat jumlah barang yang akan dibeli.
- k) Guru kembali menyerahkan uang kepada siswa sebanyak Rp. 10.000,- untuk membeli pisang seharga @Rp. 2.500,- sebanyak-banyaknya. Siswa dengan mandiri membagi uang yang diberikan guru dengan harga barang yang dibeli. Sehingga di dapat jumlah barang yang akan dibeli.

- l) Guru membeli 4 buah manggis seharga @Rp. 1.500,- dan 2 buah jambu seharga @Rp. 2.000,-. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjanya dan mengambil uang untuk membayar. Siswa dapat menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat. Bantuan guru dalam hal ini hanya meluruskan jika siswa salah dalam melakukan perhitungan.
  - m) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
  - n) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa
- 3) Penutup
- a) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
  - b) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
  - c) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

d. Pertemuan IV

Pertemuan IV dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2014 pukul 09.00 hingga 10.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan pada pertemuan IV yaitu mengajarkan penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam

penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- b) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode Role Playing.
- c) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.

- d) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan.
- e) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- f) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.
- g) Siswa membeli 5 buah bolpoin dengan harga @Rp.1.000,-. Dan 3 buah buku dengan harga @Rp. 2.000,-. Siswa dengan arahan guru, mengalikan harga barang dengan jumlah barang yang dibeli. Selanjutnya siswa menjumlahkan semua harga barang belanjanya dan mengambil uang untuk membayar. Siswa diminta dapat menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian dengan arahan arahan dari guru.
- h) Selanjutnya, siswa membeli 3 buah penghapus dengan harga @Rp. 600,- dan 7 buah bolpoin dengan harga Rp. 1000,-. Siswa dengan arahan guru, mengalikan harga barang dengan jumlah barang yang dibeli. Selanjutnya siswa menjumlahkan semua harga barang belanjanya dan mengambil uang untuk membayar. Siswa diminta dapat menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian.
- i) Guru meminta siswa untuk berganti peran.
- j) Guru sebagai pembeli akan membeli pensil semaksimal mungkin dengan uang Rp. 9.000,- . Siswa dapat memecahkan

masalah tersebut dengan cara membagi nilai uang yang diberikan guru dengan harga barang yang dibeli. Sehingga di dapat jumlah barang yang akan dibeli.

- k) Guru sebagai pembeli membeli penggaris sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 4.000,-. Siswa dengan mandiri membagi uang yang diberikan guru dengan harga barang yang dibeli. Sehingga di dapat jumlah barang yang akan dibeli.
- l) Guru kembali membeli 5 buku tulis dengan harga @Rp. 1.500,- dan memberikan uang Rp. 10.000,- untuk membayar. Siswa menghitung jumlah harga belanjaan guru dan menentukan uang kembalian yang didapat guru dengan cara mengurangi uang yang diberikan guru dengan jumlah harga barang yang dibeli.
- m) Siswa dengan bantuan guru seminimal mungkin diharapkam untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
- n) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa.

### 3) Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

e. Pertemuan V

Pertemuan V dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2014 pukul 09.00 hingga 10.10 WIB di kelas XII SMALB. Pada pertemuan ini guru membagikan soal tes kemampuan penggunaan mata uang. Siswa diminta untuk mengerjakan soal tes kemampuan penggunaan mata uang yang telah dibagikan guru.

### 3. Deskripsi Data Observasi Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas. Kolaborasi dilakukan dengan cara guru berperan sebagai pelaku tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Proses pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan panduan observasi yang telah disusun dalam bentuk *check-list*. Adapun pengamatan yang dilakukan peneliti adalah terhadap partisipasi siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada siswa tunagrahita kategori ringan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan pada prestasi belajar matematika penggunaan mata uang.

a. Pengamatan terhadap kinerja guru

Pertemuan tahap awal yakni dalam tahap kegiatan awal guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa tentang mata uang dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan pengalaman siswa, yakni penggunaan mata uang dalam kegiatan sehari-hari.



Guru dapat berkomunikasi dengan baik kepada siswa saat memberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, yakni guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui *role playing*. Dalam proses pembelajaran guru membebaskan siswa untuk berekspresi dan mengembangkan dirinya, namun guru senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa untuk tetap di alur yang benar. Selain itu, guru juga sesekali memberikan motivasi kepada siswa untuk terus belajar. Nilai rata-rata kinerja guru dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang pada siklus I adalah 84,07% dengan kategori baik.

b. Pengamatan terhadap partisipasi siswa

Siswa memiliki antusias yang baik pada saat akan memulai pembelajaran matematika penggunaan mata uang. Pada kegiatan awal pembelajaran siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang penggunaan mata uang dan siswa dapat mengidentifikasi mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diberikan oleh guru. Namun, perhatian siswa mudah beralih saat ada sesuatu yang menarik di luar kelas seperti ada orang lewat atau ada siswa lain yang masuk kelasnya. Pada saat proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*, dengan penjelasan dari guru yang cukup panjang siswa dapat mengetahui

tugas dari peran yang akan siswa mainkan. Pada saat siswa memainkan perannya siswa banyak mengalami kesulitan tentang pengoperasian hitungan, sehingga guru banyak memberikan bantuan kepada siswa. Siswa seringkali memperlihatkan keputusasaannya dalam belajar sehingga guru harus senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa. Nilai rata-rata kemampuan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang pada siklus I adalah 87,3% dengan kategori sangat baik.

#### 4. Data Tes Hasil Belajar Pasca Tindakan Siklus I

Data hasil evaluasi kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB dengan siswa bernama AU didapat dari *post test* siklus I yang diberikan kepada siswa. Adapun nilai *post test* siklus I yang diperoleh AU adalah 63,4%. Hasil *post-test* siklus I dapat dilihat dalam sajian tabel di bawah ini:

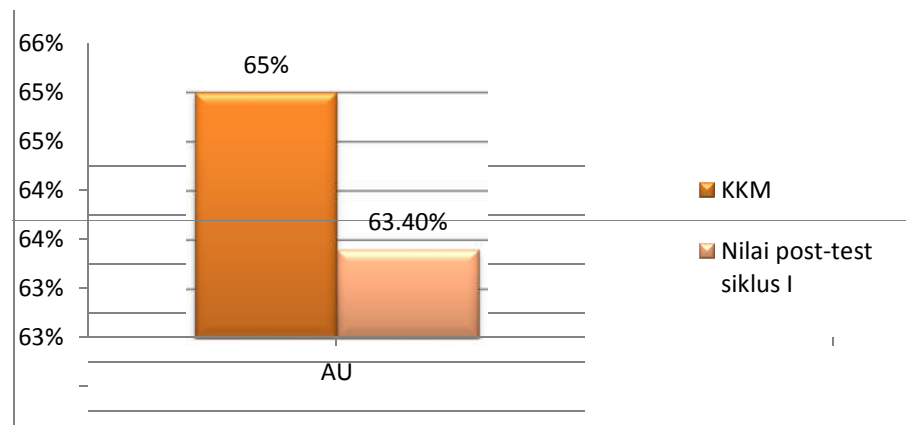
Tabel. 9 Nilai *Post-test* Siklus I Kemampuan Penggunaan Uang

No	Nama Subyek	KKM (%)	Skor Maksimal	Skor Siswa	Nilai <i>Post-Test</i> Siklus I (%)	Kriteria
1.	AU	65	52	33	63,4	Cukup

Tabel di atas menunjukkan nilai *post test* siklus I kemampuan penggunaan mata uang pada subyek bernama AU. Skor yang diperoleh siswa hanya 33 dari skor maksimal 52 dan nilai yang diperoleh siswa

adalah 63,4% dari KKM yang ditentukan yakni 65% dan masuk dalam kategori cukup. Dalam mengerjakan soal *post-test* siklus I siswa mampu menyelesaikan soal tentang indentifikasi uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan baik. Namun dalam menyelesaikan soal tentang penerapan operasi hitung dalam penggunaan mata uang siswa masih membutuhkan bantuan guru. Bentuk bantuan yang diberikan guru hanya berupa arahan verbal langkah-langkah menyelesaikan soal.

Data hasil *post test* siklus I prestasi belajar matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing* dapat dilihat dalam bentuk sajian grafik di bawah ini:



- Gambar 3. Grafik Nilai *Post test* Siklus I Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang

Berdasarkan gambar di atas tentang grafik nilai *post test* siklus I prestasi belajar matematika penggunaan mata uang. Dapat diketahui bahwa nilai hasil *post test* siklus I AU belum dapat mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah. Nilai *post test* siklus I yang didapat siswa adalah 63,4% dan KKM yang ditentukan adalah 65%. Adapun faktor yang

menjadikan belum tercapainya KKM yang ditentukan adalah pada saat pelaksanaan tindakan siklus I masih ada beberapa hambatan dan pada saat siswa mengerjakan soal post test masih membutuhkan banyak bantuan. Dengan demikian, dibutuhkan adanya refleksi dan tindakan selanjutnya untuk dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada subyek AU.

## **5. Analisis Data Siklus I**

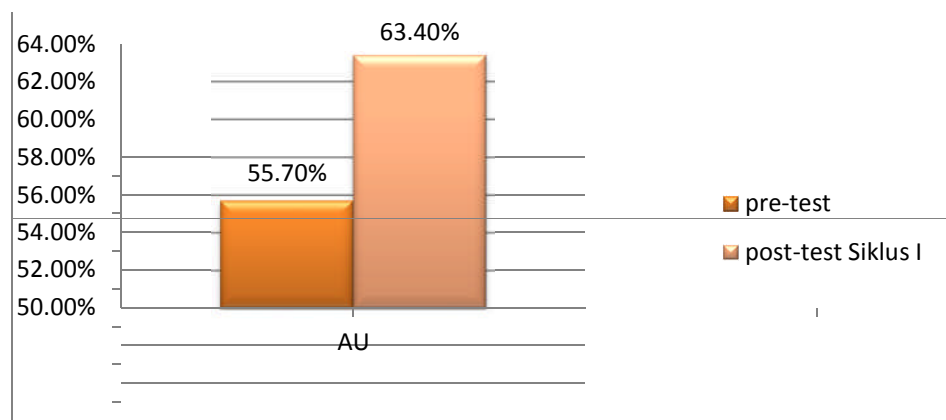
Analisis data dilakukan terhadap hasil pengamatan partisipasi siswa, kinerja guru, dan data hasil tes yang dilakukan pada subyek. Data hasil pengamatan partisipasi siswa dan kinerja guru diperoleh pada saat proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*, sedangkan data hasil tes diperoleh dari nilai hasil tes pasca tindakan siklus I pembelajaran penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada siswa tunagrahita kategori ringan.

Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa kinerja guru mencapai kriteria baik dengan nilai rata-rata 84,07% dan partisipasi siswa mendapat nilai rata-rata 87,3% masuk kategori sangat baik. Hasil skor pengukuran peningkatan kemampuan penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB pada siklus I ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel.10 Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang *Pre Test* ke *Post Test* Siklus I

Subyek	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i> Siklus I		Presentase peningkatan (%)
	Nilai (%)	Kriteria	Nilai (%)	Kriteria	
AU	55,7	Kurang	63,4	Cukup	13,8

Berdasarkan data di atas, skor kemampuan penggunaan uang yang dikuasai siswa tunagrahita kategori ringan dari 55,7% termasuk kriteria kurang meningkat menjadi 63,4% yang termasuk dalam kriteria cukup, dengan presentase peningkatan sebesar 13,8%. Penjelasan kemampuan penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang *Pre Test* ke *Post Test* Siklus I

Berdasarkan gambar di atas tentang grafik peningkatan kemampuan penggunaan mata uang dari *pre test* ke *post test* siklus I. Terjadi peningkatan yang cukup baik, yakni dari nilai pre test yang di

dapat AU 55,7% dapat meningkat menjadi 63,4% dalam *post test* siklus I. Adapun presentase peningkatan kemampuan penggunaan mata uang dari *pre test* ke *post test* siklus I adalah sebesar 13,8%.

## 6. Refleksi Tindakan Siklus I

Hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus I diketahui bahwa:

- a. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I banyak dilakukan pada siang hari. Hal ini mengakibatkan siswa dalam kondisi lelah sehingga minat belajar menurun.
- b. Adanya kecenderungan siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Kurangnya latihan mengerjakan soal penggunaan mata uang, sehingga kemampuan siswa kurang terlatih
- d. Perlu adanya *reward* berupa pujian atau benda sebagai penguat yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Adanya siswa dari kelas lain yang tiba-tiba masuk ke dalam kelas, sehingga mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar

Melihat banyaknya permasalahan yang dihadapi selama tindakan siklus I, maka perlu dirancang tindakan selanjutnya dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*. Tindakan selanjutnya dirancang dalam tindakan siklus II pembelajaran penggunaan mata uang melalui metode *role playing* dengan refleksi tindakan siklus I tersebut sebagai acuan.

## **F. Deskripsi Tindakan Siklus II**

### **1. Rencana Tindakan Siklus II**

Rencana tindakan siklus II merupakan bentuk tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran siklus I yang mengacu pada hasil refleksi dengan guru tentang siklus I. Tindakan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan, tiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran, dan 1 jam pelajaran adalah 35 menit. Adapun materi yang diajarkan pada siklus II yaitu penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II ada beberapa perubahan dan tambahan, adapun perubahan dan tambahan yang akan dilaksanakan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran akan dilaksanakan pada pagi hari, yakni pada jam pertama atau kedua. Sehingga siswa masih dalam kondisi semangat belajar dan belum terlalu lelah.
- b. Proses pembelajaran sesekali dilaksanakan di luar ruangan kelas yakni di kantin sekolah, dengan harapan siswa mendapatkan pengalaman langsung berjual beli di kantin sekolah.
- c. Memperbanyak latihan mengerjakan soal penggunaan mata uang pada saat akhir pertemuan.
- d. Pemberian pujian atau reward kepada siswa saat siswa dapat menunjukkan partisipasi yang baik selama proses pembelajaran.

- e. Setiap akan mulai proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menutup pintu kelas agar siswa dari kelas lain tidak masuk untuk mengganggu.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Tindakan siklus II dilakukan setelah mengadakan refleksi dengan guru kelas terhadap siklus I. Tindakan siklus II terdiri dari 4 pertemuan. Setiap 1 kali pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran, dan 1 jam pelajaran terdiri dari 35 menit. Adapun pembagian waktu pertemuan tersebut adalah 1 kali *post-test* siklus II dan 3 kali proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang menggunakan metode *role playing*. Dalam proses pelaksanaannya, 2 kali pertemuan dilaksanakan di dalam ruangan kelas dan 1 kali pertemuan dilaksanakan di luar ruangan kelas yakni di kantin sekolah. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran matematika penggunaan mata uang pada siklus II adalah sebagai berikut:

### **a. Pertemuan I**

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2014 pukul 07.00 hingga 08.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan yaitu penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:



1) Kegiatan Awal

- a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.
- b) Siswa diberikan motivasi apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- d) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
- f) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode role playing.
- g) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.

- h) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan.
- i) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- j) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.
- k) Siswa membeli 1 buah jeruk seharga Rp. 1.500,-, membeli 1 buah mangga seharga Rp. 1.000,-, dan membeli sebuah jambu seharga Rp. 2.000,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa dengan arahan guru, menjumlahkan harga dari barang belanjanya dan mengambil uang yang pas untuk membayar.
- l) Siswa kembali membeli 2 buah pensil seharga @Rp. 500,- dan 1 buah buku seharga @Rp.2.000. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjanya dan membayar dengan uang pecahan Rp. 5.000,-. Lalu siswa dengan arahan verbal guru menghitung uang kembalian yang diterima.
- m) Guru bertukar peran dengan siswa.
- n) Guru membeli 1 buah pisang seharga Rp. 2.500,- dan 1 buah manggis seharga Rp. 3.000. Siswa diminta untuk menentukan

berapa guru harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada jika guru membayar dengan uang pecahan Rp. 10.000,-. Siswa dengan mandiri menjumlahkan harga dari barang belanjaan guru dan siswa menentukan uang kembalian yang diterima guru dengan cara pengurangan.

- o) Guru membeli 2 buah mangga seharga @Rp. 1.500,-, membeli 1 buah belimbing seharga Rp. 3.000,- dan membeli 2 buah jeruk seharga Rp. 1.500,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa guru harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada jika guru membayar dengan uang pecahan Rp. 10.000,-. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjaan guru dan siswa menentukan uang kembalian yang diterima guru dengan cara pengurangan.
- p) Guru membeli 1 buah pisang seharga Rp. 2.500,-, membeli 1 buah belimbing seharga Rp. 3.000,- dan membeli 3 buah mangga seharga Rp. 1.000,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa guru harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada jika guru membayar dengan uang pecahan Rp. 9.000,-. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjaan guru dan siswa menentukan uang kembalian yang diterima guru dengan cara pengurangan.
- q) Siswa dengan bantuan guru seminimal mungkin diharapkam untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual

beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.

r) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa

### 3) Penutup

a) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.

b) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

### b. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2014 pukul 09.00 hingga 10.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan yaitu penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Awal

a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan guru memimpin do'a.

b) Siswa diberikan motivasi apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.

c) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru

menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.

- d) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- b) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode Role Playing.
- c) Guru memilih siswa untuk terlebih dahulu berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- d) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan.
- e) Siswa diberikan penjelasan tentang barang yang akan digunakan dalam jual-beli.
- f) Siswa sebagai pembeli akan diberikan beberapa pecahan uang dan daftar belanjaan.
- g) Siswa membeli 5 buah pensil dengan harga @Rp. 500,-. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada. Siswa mengalikan harga barang dengan jumlah barang yang dibeli dan mengambil uang yang pas untuk membayar.

- h) Siswa membeli 4 buah pensil seharga @Rp. 500,-, 3 buah penghapus seharga @Rp. 700,-, dan 2 buah buku seharga @Rp. 2.500. Siswa menjumlahkan harga dari barang belanjanya satu persatu dan mengambil uang untuk membayar. Siswa diminta untuk menentukan berapa harus membayar dan berapa uang kembalian yang di dapat apabila ada.
- i) Guru meminta siswa untuk bertukar peran.
- j) Guru menyerahkan uang kepada siswa sebanyak Rp. 10.000,- untuk membeli sebuah bolpoin seharga Rp. 1.000 dan buku seharga @Rp. 1.500,- sebanyak-banyaknya. Siswa dengan arahan verbal guru memecahkan masalah tersebut dengan cara membagi jumlah uang yang diberikan guru dengan harga barang yang dibeli.
- k) Guru kembali menyerahkan uang kepada siswa sebanyak Rp. 5.000,- untuk membeli penghapus seharga @Rp. 500,- sebanyak-banyaknya. Siswa dengan dengan mandiri memecahkan masalah tersebut dengan cara membagi jumlah uang guru dengan harga barang yang dibeli. Sehingga di dapat jumlah barang yang akan dibeli
- l) Guru membeli 2 buah jambu seharga @Rp. 1.500,-, membeli 3 buah pisang @Rp. 2.000 dan 3 buah jeruk seharga @Rp. 2.000,-. Siswa menjumlahkan satu persatu harga dari barang

belanjaan guru, selanjutnya guru memmbayar dan siswa menentukan berapa uang kembalian yang di dapat guru.

- m) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan terkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
- n) Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa.

### 3) Penutup

- a) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
- b) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Siswa diminta berpendapat tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan
- d) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

### c. Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2014 pukul 07.00 hingga 08.10 WIB di kelas XII SMALB. Materi yang disampaikan yaitu penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam penggunaan mata uang. Adapun langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Awal

- a) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.

- b) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- c) Guru bertanya kepada siswa “Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

## 2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- b) Guru memberikan contoh penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Guru mengajak siswa keluar kelas untuk berbelanja ke kantin.
- d) Siswa diberikan beberapa pecahan uang dan siswa diminta untuk berbelanja barang.
- e) Guru memberikan contoh cara membeli barang.



- f) Siswa diminta untuk membeli barang dan dibebaskan untuk membeli barang apa saja dengan syarat ada uang kembaliannya.
- g) Siswa dengan mandiri diharapkan mampu untuk menentukan berapa harus membayar atas barang belanjanya dan mengetahui uang kembalian yang didapat.
- h) Guru harus senantiasa membimbing, dan memfasilitasi siswa
- i) Guru bersama siswa kembali ke dalam kelas untuk membahas kegiatan yang telah dilakukan.

### 3) Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

### d. Pertemuan IV

Pertemuan IV dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2014 pukul 07.00 hingga 08.10 WIB di kelas XII SMALB. Pada pertemuan ini guru membagikan soal tes (*post-test*) kemampuan penggunaan mata uang. Siswa diminta untuk mengerjakan soal tes kemampuan penggunaan mata uang yang telah dibagikan guru.

### 3. Deskripsi Data Observasi Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas. Kolaborasi dilakukan dengan cara guru berperan sebagai pelaku tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Proses pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan panduan observasi yang telah disusun dalam bentuk *check-list*. Adapun pengamatan yang dilakukan peneliti adalah terhadap partisipasi siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada siswa tunagrahita kategori ringan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan pada prestasi belajar matematika penggunaan mata uang.

#### a. Pengamatan Terhadap Kinerja Guru

Saat proses pembelajaran di dalam kelas, sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menutup pintu kelas dan mengkondisikan ruangan kelas agar nyaman digunakan untuk belajar. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan menggali kemampuan anak tentang penggunaan mata uang dalam kehidupan sehari-hari dengan metode tanya jawab. Guru menjelaskan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan menggunakan metode *role playing*. Guru juga menjelaskan tugas dari setiap peran yang akan dimainkan. Pada saat proses pembelajaran di luar kelas, guru terlebih dahulu mengajak siswa ke dalam kelas untuk menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Guru

menjelaskan secara terperinci tugas-tugas siswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah selesai memberikan penjelasan, guru mengajak siswa ke kantin untuk melakukan proses jual beli dengan keadaan yang nyata yakni di dalam kantin.

Guru membebaskan siswa untuk berekspresi dan mengembangkan dirinya dalam kegiatan pembelajaran, namun guru senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa untuk tetap di alur yang benar. Guru sesekali memberikan *reward* kepada siswa saat siswa melakukan kegiatan dengan baik dan benar berupa pujian, dan diakhir pertemuan guru memberikan *reward* kepada siswa berupa makanan ringan. Selain itu, guru juga sesekali memberikan motivasi kepada siswa untuk terus belajar. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dan berdoa. Nilai rata-rata kinerja guru dalam proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang pada siklus II adalah 100% dengan kategori sangat baik.

b. Pengamatan Terhadap Partisipasi Siswa

Saat akan memulai kegiatan pembelajaran siswa terlihat cukup berantusias, yakni siswa mulai bertanya tentang kegiatan apa yang akan dilakukan dan bagaimana proses pembelajarannya. Pada kegiatan awal pembelajaran siswa mampu menjawab beberapa pertanyaan guru tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari walaupun dengan sedikit bantuan dari guru. Pada kegiatan inti siswa dapat menjalankan perannya dengan baik, namun masih perlu sedikit

bantuan dari guru saat akan menyelesaikan masalah operasi hitung yang cukup banyak. Siswa seringkali memperlihatkan keputusasaannya dalam belajar sehingga guru harus senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa. Nilai rata-rata kemampuan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang pada siklus I adalah 96,4% dengan kategori sangat baik.

#### 4. Data Tes Hasil Belajar Pasca Tindakan Siklus II

Data hasil evaluasi kemampuan penggunaan mata uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB dengan siswa bernama AU didapat dari *post test* siklus II yang diberikan kepada siswa. Adapun nilai *post test* yang diperoleh AU adalah 78,8%. Hasil *post-test* siklus II dapat dilihat dalam sajian tabel di bawah ini:

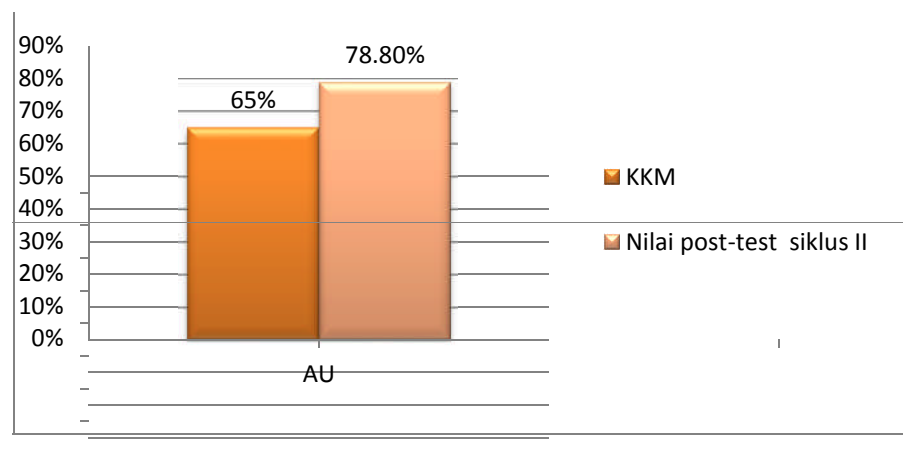
Tabel 11. Nilai Hasil *Post-test* Siklus II kemampuan Penggunaan Uang

No	Nama	KKM	Skor	Skor	Nilai	Kriteria
	Subyek	(%)	Maksimal	Siswa	<i>Post-Test</i> II (%)	
1.	AU	65	52	41	78,8	Baik

Tabel di atas menunjukkan nilai *post test* siklus II kemampuan menggunakan mata uang pada subyek bernama AU. Skor yang diperoleh siswa 41 dari skor maksimal 52 dan nilai yang diperoleh siswa 78,8% dari KKM yang ditentukan yakni 65% dan masuk dalam kategori baik. Dalam mengerjakan soal *post-test* siklus II siswa mampu menyelesaikan soal tentang indentifikasi uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan

baik. Dalam menyelesaikan soal tentang penerapan operasi hitung dalam penggunaan mata uang siswa masih membutuhkan sedikit bantuan guru. Guru memberikan bantuan berupa mengingatkan dan meyakinkan kembali apabila siswa ragu saat menjawab soal.

Data hasil post test siklus II prestasi belajar matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing* dapat dilihat dalam bentuk sajian grafik di bawah ini:



-Gambar 5. Grafik Nilai *Post test* Siklus II Prestasi Belajar Matematika Penggunaan Mata Uang.

Berdasarkan gambar di atas tentang grafik nilai post test siklus II prestasi belajar matematika penggunaan mata uang dapat dilihat bahwa nilai post test siklus II telah mencapai KKM yang telah ditentukan. Adapun nilai *post test* siklus II yang didapat AU adalah 78,8% dan KKM yang ditetapkan adalah 65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi target yakni memenuhi KKM yang telah ditentukan.

## 5. Analisis Data Tindakan Siklus II

Analisis data dilakukan terhadap hasil pengamatan partisipasi siswa, kinerja guru, dan data hasil tes yang dilakukan pada subyek. Data hasil pengamatan partisipasi siswa dan kinerja guru diperoleh pada saat proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode *role playing*, sedangkan data hasil tes diperoleh dari nilai hasil tes pasca tindakan siklus II pembelajaran penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada siswa tunagrahita kategori ringan.

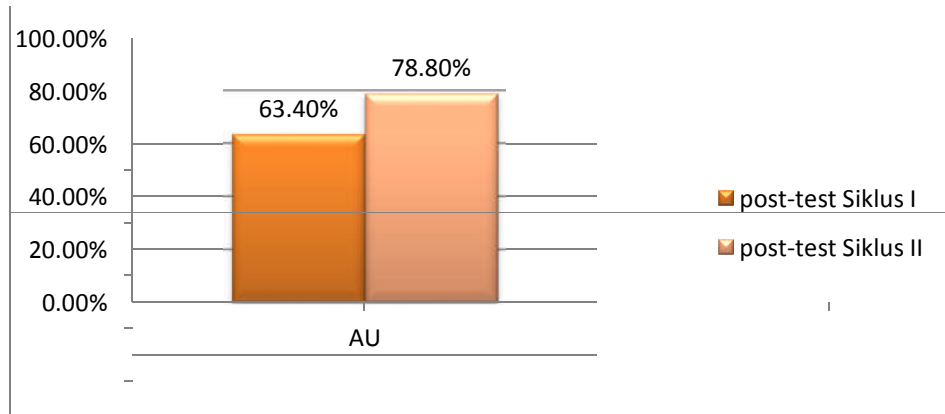
Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa kinerja guru mencapai kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata 100% dan partisipasi siswa mendapat nilai rata-rata 96,4% masuk kategori baik. Hasil skor pengukuran peningkatan kemampuan penggunaan mata uang melalui metode *role playing* pada anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB pada siklus II ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang *Post Test* Siklus I ke *Post Test* Siklus II

Subyek	<i>Post-test I</i>		<i>Post-test II</i>		Presentase peningkatan (%)
	Nilai (%)	Kriteria	Nilai (%)	Kriteria	
AU	63,4	Cukup	78,8	Baik	24,2

Berdasarkan data di atas, nilai kemampuan penggunaan uang yang dikuasai siswa tunagrahita kategori ringan dari *post test* siklus I 63,4% termasuk kriteria cukup meningkat menjadi 78,8% dengan kriteria baik

pada *post test* siklus II. Adapun presentase peningkatan yang terjadi dari *post test* siklus I hingga *post test* siklus II adalah sebesar 24,2%. Peningkatan kemampuan penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan pada siklus I ke siklus II dapat dilihat dalam sajian grafik di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang *Post Test* Siklus I ke *Post Test* Siklus II

Berdasarkan gambar di atas tentang grafik peningkatan kemampuan penggunaan mata uang *post test* siklus I dan *post test* siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Adapun presentase peningkatan tersebut adalah sebesar 24,2% yakni dari nilai *post test* siklus I sebesar 63,4% meningkat menjadi 78,8% pada nilai *post test* siklus II.

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan awal, setelah diberikan tindakan siklus I, dan tindakan siklus II dapat diperoleh hasil peningkatan pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I tentang kemampuan penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-. Kemampuan awal yang diperoleh

siswa adalah 55,7% termasuk kriteria kurang, setelah pemberian tindakan siklus I meningkat menjadi 63,4% termasuk kriteria cukup, dan setelah pemberian tindakan siklus II meningkat menjadi 78,8% termasuk kriteria baik dengan total peningkatan dari kemampuan awal sebesar 41,4%.

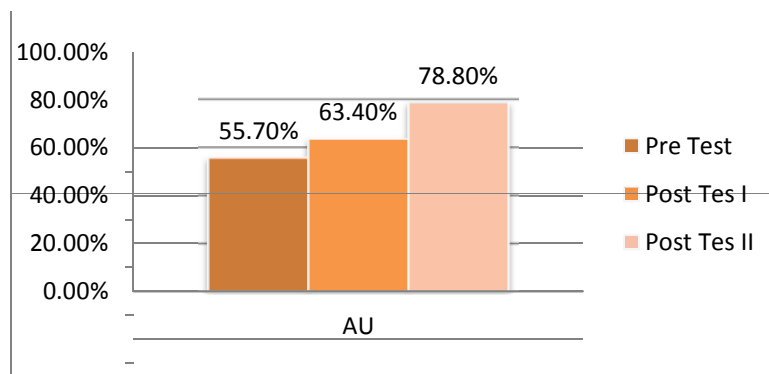
Peningkatan kemampuan penggunaan mata uang pada awal tindakan, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel. 13 Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata uang Pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I

Subyek	Skor Kemampuan Penggunaan Mata Uang			Presentase Peningkatan (%)
	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> Siklus I (%)	<i>Post-test</i> Siklus II (%)	
AU	55,7	63,4	78,8	41,4

Tabel di atas menunjukkan perolehan skor kemampuan penggunaan mata uang subyek AU pada *pre test*, *post test* siklus I, dan *post test* siklus II. Adapun peroleh skor kemampuan penggunaan mata uang subyek dari skor kemampuan awal 55,7% termasuk kriteria kurang, meningkat menjadi 63,4% setelah diberikan tindakan siklus I termasuk kriteria cukup, dan meningkat menjadi 78,8% termasuk kriteria baik dan telah mencapai KKM yang ditentukan yakni 65%. Agar mempermudah peningkatan kemampuan penggunaan mata uang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:





Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang  
*Pre test* , *Post Test* Siklus I, dan *Post Test* Siklus II

Berdasarkan gambar di atas tentang grafik peningkatan kemampuan penggunaan mata uang pada *pre test*, *post test* siklus I, dan *post test* siklus II menunjukkan bahwa nilai hasil *pre test* yang diperoleh subyek AU adalah 55,7% dan masuk dalam kategori kurang. Setelah pemberian tindakan siklus I subyek mengalami peningkatan menjadi 63,4% dan setelah pemberian tindakan siklus II subyek kembali mengalami peningkatan menjadi 78,8%. Adapun presentase peningkatan yang dialami subyek AU adalah 41,4%.

## 6. Refleksi Tindakan Siklus II

Hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus II dapat diketahui bahwa:

- Kemampuan penggunaan mata uang subyek AU telah meningkat dan telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni 65%.
- Kegiatan pembelajaran lebih efektif jika dilakukan di pagi hari dari pada siang hari, seperti yang telah dilakukan di siklus I dan siklus II

- c. Pemberian reward dapat menjadi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan lebih menyenangi proses pembelajaran.
- d. Keadaan kelas yang tenang dan nyaman dapat berpengaruh baik terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.
- e. Latihan tentang penggunaan mata uang tetap dilakukan secara berulang mengingat subyek merupakan siswa tunagrahita.
- f. Metode role playing dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar matematika penggunaan mata uang.

Berdasarkan hasil refleksi pada tindakan siklus II, maka tidak ada tindakan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan subyek AU telah menunjukkan peningkatan kemampuan penggunaan mata uang sebesar 41,4% yakni dari kemampuan awal 55,7% meningkat menjadi 78,8% dan telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yakni 65%.

#### **G. Uji Hipotesis Tindakan**

Tindakan dapat dinyatakan berhasil apabila nilai *post test* > KKM yaitu 65% dan nilai *post test* > nilai *pre test*. Berdasarkan pengukuran yang telah dilakukan tentang kemampuan siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB pada siklus II telah terjadi peningkatan yang diharapkan, yaitu dari skor *pre test* 55,7% dengan kategori kurang dapat meningkat menjadi 78,8% dengan kategori baik. Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan

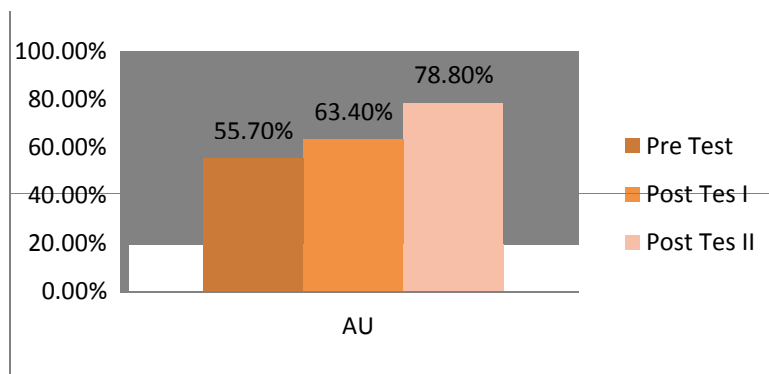
penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I.

## H. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan kepada subyek berinisial AU siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Pada tindakan siklus I terdapat 5 kali pertemuan, yakni 4 kali pertemuan untuk menyampaikan materi penggunaan mata uang dan 1 kali pertemuan untuk pemberian soal tes pasca tindakan siklus I. Sedangkan pada siklus II terdapat 4 kali pertemuan, yakni 3 kali pertemuan untuk penyampaian materi penggunaan mata uang dan 1 kali pertemuan untuk pemberian soal tes pasca tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data tes pasca tindakan siklus I dan siklus II, kemampuan siswa dalam materi penggunaan mata uang telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh subyek pada *pre test* 55,7% meningkat menjadi 63,4% pada *post test* siklus I dan meningkat menjadi 78,8% pada *post test* siklus II.

Berikut adalah sajian grafik peningkatan kemampuan siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I untuk mempermudah dan memperjelas.



Gambar 8. Grafik Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai *pre test* siswa 55,7%. Setelah pemberian tindakan pada siklus I nilai *post test* siklus I meningkat menjadi 63,4% dan setelah pemberian tindakan siklus II nilai *post test* siklus II kembali meningkat menjadi 78,8%.

Nilai *pre test* yang diperoleh siswa sebelum diberikan tindakan siklus I adalah 55,7% dan masih belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yakni 65%. Hal tersebut dapat dilihat pada saat mengerjakan soal tes penggunaan mata uang, dari 13 soal yang diberikan siswa hanya mampu menjawab 8 pertanyaan dengan benar dan masih dengan bantuan dari guru kelas. Adapun bantuan yang diberikan guru berupa bantuan secara verbal maupun bantuan secara non-verbal.

Setelah pemberian tindakan pada siklus I kepada siswa yakni penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang,

siswa mulai memahami penerapan hitungan dalam penggunaan mata uang. Selain itu juga nampak antusiasme siswa dalam belajar penggunaan mata uang dengan metode *role playing*. Pada tes pasca tindakan siklus I siswa mampu menjawab 10 soal dengan benar dari 13 soal yang diberikan, namun masih dengan bantuan guru berupa arahan verbal. Skor yang diperoleh siswa dalam tes pasca tindakan siklus I adalah sebesar 63,4% dengan kategori cukup. Materi yang masih menjadi hambatan siswa dalam mengerjakan soal adalah materi penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penerapan penggunaan uang. Hal tersebut diperkuat pada saat siswa mengerjakan soal yang ada kaitannya dengan operasi hitung perkalian dan pembagian pasti akan dilewati terlebih dahulu. Dan pada saat akan mengerjakan soal tersebut, siswa minta bantuan kepada guru.

Nilai siswa dalam tes pasca tindakan siklus I telah meningkat jika dibandingkan dengan nilai tes sebelum pemberian tindakan, namun nilai tersebut belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Dengan demikian peneliti bersama guru melakukan refleksi pada siklus I yang telah dilaksanakan sebagai acuan dalam pemberian tindakan siklus II. Adapun yang menjadi refleksi peneliti dengan guru adalah proses kegiatan pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* di kelas dan hambatan-hambatan yang dialami guru.

Pelaksanaan tindakan siklus II telah dapat berjalan sesuai rencana dan sesuai dengan refleksi siklus I. Pada siklus II telah dilaksanakan pembelajaran matematika penggunaan mata uang dan siswa memiliki semangat yang tinggi

pada saat proses pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan tindakan siklus II dilaksanakan pada jam pelajaran pertama yakni jam 07.00 hingga 08.10.

Nilai siswa dalam tes pasca tindakan siklus II telah meningkat jika dibanding dengan nilai tes pasca tindakan siklus I dan telah memenuhi KKM yang telah ditentukan. Pada tes pasca tindakan siklus II siswa mampu mengerjakan semua soal dengan benar dengan sedikit bantuan dari guru, adapun nilai yang diperoleh siswa adalah 78,8% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilakukan sampai pada tindakan siklus II dan selanjutnya dapat dilanjutkan oleh guru kelas, hal tersebut dikarenakan nilai *post test* II sudah lebih besar dibandingkan KKM yang digunakan sebagai indikator pencapaian.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kinerja guru dan partisipasi siswa selama siklus I dan siklus II secara keseluruhan masuk dalam kategori baik. Yakni siswa dan guru dapat memerankan perannya dengan baik dan guru dapat menjadi fasilitator yang baik bagi siswa. Pada saat proses pembelajaran penggunaan mata uang, siswa banyak menemui masalah antara lain mencakup penerapan operasi hitung menggunakan mata uang. Namun, guru dapat membantu siswa dan membimbing siswa dalam pemecahan masalah tersebut. Dengan demikian proses pembelajaran penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita dengan metode *role playing* dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (1991: 104) tentang kelebihan metode *role playing*. Adapun kelebihan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan pada kelompok besar maupun kecil.
- b. Menambah rasa percaya diri dalam diri siswa.
- c. Membantu siswa untuk menganalisa suatu permasalahan
- d. Membantu siswa mendapatkan pengalaman yang ada pada pemikiran orang lain.
- e. Membangkitkan minat dan perhatian siswa untuk memecahkan masalah

Siklus I partisipasi siswa mendapat nilai rata-rata 87,3% dengan kategori baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusias siswa yang cukup baik pada saat kegiatan awal. Pada saat kegiatan inti siswa dapat memperhatikan penjelasan guru dan dapat menjalankan perannya dengan baik. Namun, perhatian siswa mudah beralih saat ada sesuatu yang menarik di luar kelas atau ada siswa lain yang masuk ke dalam kelas. Kinerja guru dalam siklus I masuk kategori baik dengan nilai rata-rata 81,7%, yakni pada kegiatan awal guru dapat menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diberikan. Selain itu, pada saat kegiatan inti guru dapat menjadi fasilitator dengan baik.

Pelaksanaan siklus II partisipasi siswa mendapat nilai rata-rata 96,4% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan pada saat akan memulai pembelajaran siswa menunjukkan antusiasnya yang cukup baik yakni dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan apersepsi dari guru. Pada saat proses pembelajaran siswa dapat menjalankan setiap perannya dan dapat memecahkan setiap masalah yang dihadapi dengan bantuan guru seminimal mungkin. Kinerja guru dalam siklus II masuk kategori sangat baik dengan

nilai rata-rata 100%. Pada kegiatan awal guru dapat menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diberikan dan dalam kegiatan inti guru dapat menjadi fasilitator yang baik. Hal tersebut ditunjukkan pada kegiatan ini guru dapat mengkondisikan kelas dengan baik dan memberikan *reward* pada saat siswa dapat menjalankan tugas dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dan partisipasi siswa dalam siklus I dan siklus II sudah baik dan tidak menghambat pada proses pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing*.

Berdasarkan uraian di atas tentang pelaksanaan pembelajaran matematika penggunaan mata uang dengan metode *role playing* pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I, pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan hasil sesuai harapan. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan penggunaan mata uang pada siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *role playing*.

## **I. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku pada siswa tunagrahita ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra terkait sebagai subjek penelitian



2. Penggunaan mata uang yang diajarkan dibatasi pada pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- karena mengacu pada karakteristik siswa tunagrahita yang mempunyai daya ingat yang rendah.
3. Keterbatasan jumlah subyek, yakni siswa kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I hanya 1 (satu) siswa sehingga dalam penerapan metode *role playing* siswa dengan guru.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan mata uang siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai pencapaian akhir yang diperoleh siswa adalah 78,8% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yakni 65%. Peningkatan nilai siswa tersebut diperoleh setelah siswa diberikan tindakan pembelajaran penggunaan mata uang melalui metode *role playing* sebanyak 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II.

Sebelum pemberian tindakan siklus I terlebih dahulu peneliti memberikan *pre test* untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa dalam penggunaan mata uang. Adapun nilai *pre test* yang diperoleh siswa adalah 55,7% dan masuk kategori kurang. Dalam mengerjakan soal *pre-test* siswa telah mampu menyelesaikan soal tentang identifikasi uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan baik tanpa bantuan guru. Namun, siswa masih mengalami kesulitan dalam soal penerapan operasi hitung dalam penggunaan mata uang.

Setelah diberikan tindakan siklus I berupa penggunaan metode *role playing*, kemampuan siswa dalam penggunaan mata uang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai dalam *post test* siklus I yakni 63,4% dan masuk kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus I ada beberapa kendala-kendala yang terjadi, sehingga

menyebabkan belum maksimalnya tindakan yang diberikan kepada semua siswa dan berakibat belum tercapainya nilai KKM yang ditentukan yakni 65%. Dengan demikian peneliti melakukan refleksi pada tindakan siklus I sebagai dasar tindakan siklus II.

Tindakan siklus II ada sedikit perbedaan pada tindakan siklus I, adapun perbedaan tersebut antara lain: Proses pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari, proses pembelajaran sesekali dilaksanakan di luar ruangan kelas yakni di kantin sekolah, pemberian pujian atau reward kepada siswa, dan pada saat akan mulai proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menutup pintu kelas agar siswa dari kelas lain tidak masuk untuk mengganggu.

Peningkatan kemampuan penggunaan mata uang pada siswa setelah pemberian tindakan siklus II ditunjukkan dengan perolehan nilai *post test* siklus II sebesar 78,8% dengan kategori baik. Sehingga peningkatan kemampuan penggunaan mata uang bagi siswa tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I dari *pre test* hingga *post test* siklus II adalah sebesar 41,4%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Hendaknya guru dalam proses pembelajaran bagi siswa tunagrahita lebih mengupayakan metode yang lebih variatif untuk membantu siswa

memahami materi pembelajaran. Salah satu metode yang direkomendasikan adalah metode *role playing* dalam pembelajaran matematika penggunaan mata uang.

## 2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan aktif sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

## 3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah, dalam hal ini kepala sekolah menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam S. (2006). *Ekonomi untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta: Esis. Diakses dari [http://books.google.co.id/books?id=TCWOsZuC8IkC&pg=PT313&dq=Alam+S.+%282006%29.+Ekonomi+untuk+SMA+dan+MA+Kelas+X.+Jakarta:+Esis&hl=en&sa=X&ei=0B6QUseWCYbjrAe8xYHYDw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Alam%20S.%20%282006%29.%20Ekonomi%20untuk%20SMA%20dan%20MA%20Kelas%20X.%20Jakarta%3A%20Esis&f=false](http://books.google.co.id/books?id=TCWOsZuC8IkC&pg=PT313&dq=Alam+S.+%282006%29.+Ekonomi+untuk+SMA+dan+MA+Kelas+X.+Jakarta:+Esis&hl=en&sa=X&ei=0B6QUseWCYbjrAe8xYHYDw&redir_esc=y#v=onepage&q=Alam%20S.%20%282006%29.%20Ekonomi%20untuk%20SMA%20dan%20MA%20Kelas%20X.%20Jakarta%3A%20Esis&f=false) pada tanggal 21 Oktober 2013, Jam 10.00 WIB.
- Alwi, Hasan. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endang Rochyadi & Zaenal Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Pembelajaran Individu Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Dikti.
- Frieda, Mangungsong. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: LPSP3 UI.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kusumah Wijayah & Dedi Dwitagama. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- La, Iru & La, Ode S.A. (2002). *Pendekatan Metode Strategi dan Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Lumbantobing. (2001). *Anak dengan Mental Terbelakang (Retardasi Mental, Gangguan Belajar, Gangguan Pemusatan Perhatian, dan Autisme)*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Martinis, Yamin. (2006). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Meli, Dwiharmi. (2012). Kemampuan Siswa Tunagrahita Ringan dalam Menggunakan Uang untuk Berbelanja pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SLB N 2 Yogyakarta. *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIP UNY.
- Mohamad, Amin. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Mohamad, Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Aksara

- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakara
- Oemar, Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Parwoto. (2007). *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Dikti. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/196211211984031 DUDI GUNAWAN/Pembelajaran Individual.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196211211984031_DUDI_GUNAWAN/Pembelajaran_Individual.pdf) pada tanggal 10 Oktober 2013, Jam 10.00 WIB.
- Prathama, Rahardja. (1997). *Uang dan Perbankan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratna, Sukmayati. (2008). *IPS 3 untuk SMP Kelas IX*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/34829627/BSE-SMP-Kelas-9-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Ratna-Sukmayati> pada tanggal 10 Oktober 2013, pada Jam 10.00 WIB
- Rochiati, Wiriadnaja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Asdi Maha Satya.
- Slameto. (1991). *Proses Belajar Mengajar dalam System Kredit Semester*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Suroto. (2010). *Permainan Dekak-Dekak untuk Pembelajaran Berhitung 1 s/d 10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2000). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Wina, Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Premada Media.

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

**Nama Sekolah** : SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra 1  
**Kelas** : XII SMALB  
**Semester** : 2  
**Tahun Pembelajaran** : 2013/2014  
**Alokasi Waktu** : 2 jam pelajaran (2 X 35 Menit)/pertemuan  
**Mata Pelajaran** : Matematika

#### **A. Standar Kompetensi**

1. Penggunaan mata uang

#### **B. Kompetensi Dasar**

1. 1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penggunaan mata uang

#### **C. Indikator**

1. 1. 1. Mengenal mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 2. Mengidentifikasi nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 3. Mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
1. 1. 4. Menerapkan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-

1. 1. 5. Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 6. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan mata uang.

**D. Alokasi waktu**

4 kali pertemuan, setiap pertemuan 2 jam pelajaran (@ 35 menit)

**E. Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa dapat mengenal mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
2. Siswa dapat mengidentifikasi nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,
3. Siswa dapat mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
4. Siswa dapat menerapkan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
5. Siswa dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
6. Siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan mata uang.



## **F. Materi**

1. Pertemuan I : Mengidentifikasi mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dan mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
2. Pertemuan II : Penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
3. Pertemuan III : Penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
4. Pertemuan IV : Penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
5. Pertemuan V : *post test*

## **G. Metode**

1. Metode *Role Playing*.
2. Metode Ceramah
3. Metode Tanya Jawab

## **H. Media**

Media benda nyata ( uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-)

## **I. Alat peraga**

Alat tulis dan buah-buahan

## **J. Sumber belajar**

Tim Bina Matematika. (2007). *Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Bogor: Yudhistira.

## **K. Kegiatan pembelajaran**

### **1. Pertemuan I**

#### **a. Kegiatan Apersepsi**

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bertanya kepada siswa "Sebutkan nilai mata uang yang kamu ketahui?" kemudian guru menyebutkan nilai-nilai tiap mata uang dengan menunjukkan uang yang asli. Selanjutnya siswa diminta menyebutkan nilai-nilai mata uang tersebut.
- 4) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

#### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni mengidentifikasi mata uang dan mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- 2) Guru menjelaskan satu per satu nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- dengan memperlihatkan uang asli kepada siswa.
- 3) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.
- 4) Siswa berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.

- 5) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang peran yang akan dimainkan, yakni peran sebagai pembeli
- 6) Siswa diberikan beberapa pecahan mata uang dan siswa diminta untuk membeli barang yang dagangan dengan uang pas dan siswa dibebaskan untuk membeli apa saja barang dagangan guru.
- 7) Siswa berganti peran dengan guru, yakni siswa sebagai penjual dan guru sebagai pembeli.
- 8) Guru membeli barang dagangan siswa sesuai dengan catatan yang terlampir.
- 9) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.

**c. Penutup**

- 1) Guru menunjukkan satu per satu uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,- secara acak dan siswa diminta untuk menyebutkan nominal uang tersebut secara lisan dengan tepat.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Siswa diminta berpendapat dan memberikan kritik saran tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

## 2. Pertemuan II

### a. Kegiatan Apersepsi

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ?? " Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan uang.
- 2) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.
- 3) Siswa berperan sebagai penjual dan guru berperan sebagai pembeli.

- 4) Siswa diberikan penjelasan tentang peran yang akan dimainkan dan tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan.
- 5) Guru akan membeli barang dagangan siswa sesuai dengan catatan yang terlampir.
- 6) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
- 7) Siswa berganti peran dengan guru, yakni siswa sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- 8) Siswa diminta untuk membeli barang guru.
- 9) Siswa diharapkan mampu menentukan dengan pecahan uang berapa dia harus membayar dan berapa dia menerima uang kembalian, jika ada.

**c. Penutup**

- 1) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Siswa diminta berpendapat dan memberikan kritik saran tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

### 3. Pertemuan III

#### a. Kegiatan Apersepsi

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??" Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

#### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- 2) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.
- 3) Siswa berperan sebagai penjual dan guru berperan sebagai pembeli.
- 4) Siswa diberikan penjelasan tentang peran yang akan dimainkan.

- 5) Guru akan membeli barang dagangan sesuai dengan catatan (catatan pembelian terlampir).
- 6) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.
- 7) Siswa berganti peran dengan guru, yakni siswa sebagai pembeli dan guru sebagai penjual.
- 8) Siswa diminta untuk membeli barang sesuai dengan catatan yang diberikan (catatan pembelian terlampir).
- 9) Siswa diharapkan mampu menentukan dengan pecahan uang berapa dia harus membayar dan berapa dia menerima uang kembalian, jika ada.

**c. Penutup**

- 1) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Siswa diminta berpendapat dan memberikan kritik saran tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

#### 4. Pertemuan IV

##### a. Kegiatan Apersepsi

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??" Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

##### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- 2) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.
- 3) Siswa berperan sebagai penjual dan guru berperan sebagai pembeli.
- 4) Siswa diberikan penjelasan tentang peran yang akan dimainkan.



- 5) Guru akan membeli barang dagangan sesuai dengan catatan yang terlampir.
- 6) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan terkaitan dengan pengoperasian hitung dengan menggunakan uang.

### c. Penutup

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

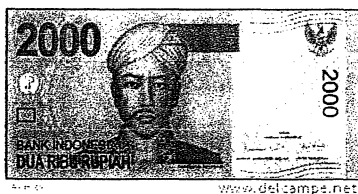
## 5. Pertemuan V

Pelaksanaan *Post-test*

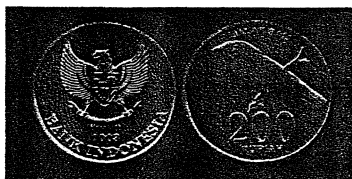
### L. Penilaian

Jenis penilaian: Tes Tertulis

1. Tulislah nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini !!

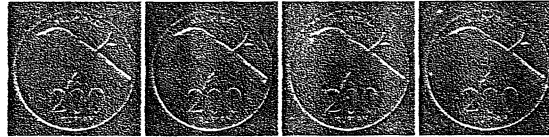



---



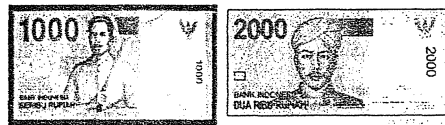

---

2. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp.....

3. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp.....



4. Berapa hasil pengurangan nilai mata uang di bawah ini ??

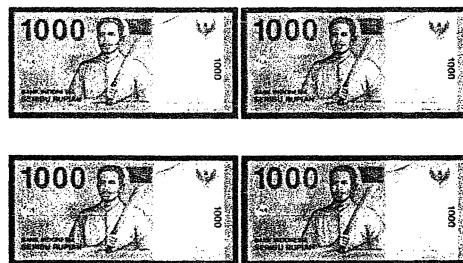


dikurang



Nilainya Rp.....

5. Berapa jumlah nilai mata uang di bawah ini ??



Nilainya Rp.....

6. Toni mempunyai satu lembar uang pecahan Rp. 5.000,- dan akan ditukarkan dengan uang pecahan Rp. 1000,-. Berapa lembar uang pecahan Rp. 1000,- yang akan diterima Toni ?

7. Edi akan membeli 1 buku dan 1 pensil, jika harga satu buku Rp. 2.500 dan satu pensil Rp. 1.000. Berapa Edi harus membayar ??

#### M. Kunci jawaban

1. Rp. 2.000,- dan Rp. 200,-
2. Rp. 800,-
3. Rp. 3.200,-
4. Rp. 800,-
5. Rp. 4.000,-
6. 5 Lembar
7. Rp. 3.500,-

#### N. Sistem penilaian

Skor nilai prestasi hasil belajar penggunaan mata uang adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$


Keterangan:

B : butir soal yang dijawab benar

N : banyaknya butir soal

Yogyakarta, Januari 2014

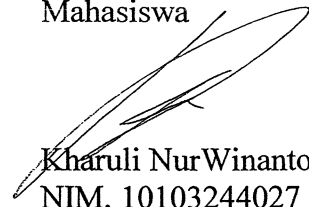
Guru Kelas



Sugiarto, S.Pd.

NIP. 19680923 200501 1 006

Mahasiswa



Kharuli Nur Winanto

NIM. 10103244027



Tri-Fajar Irianti, S. Pd. M. Si.  
NIP. 19631021 199203 2 004

## LAMPIRAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

1. Catatan pembelian pada pertemuan I
  - a. Membeli 2 pensil
  - b. Membeli 1 penghapus dan 2 bolpoin
  - c. Membeli pensil sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 7.000
  - d. Membeli 3 buku
2. Catatan pembelian pada pertemuan II
  - a. Membeli 2 bolpoin
  - b. Membeli 2 pensil dan 1 buku
  - c. Membeli 1 buah pisang dan 1 buah belimbing
  - d. Membeli buah sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 10.000
3. Catatan pembelian pada pertemuan III
  - a. Membeli 5 penghapus
  - b. Membeli 3 penggaris dan 2 penghapus
  - c. Membeli pisang sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 10.000
  - d. Membeli 4 manggis dan 2 jambu
4. Catatan pembelian pertemuan IV
  - a. Membeli 5 bolpoin dan 1 buku
  - b. Membeli 3 penghapus dan 7 bolpoin
  - c. Membeli pensil sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 9.000
  - d. Membeli penggaris sebanyak-banyaknya dengan uang Rp. 4.000
  - e. 5 buku

Catatan : pembelian barang dapat ditambah jika waktu masih memungkinkan

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II**

**Nama Sekolah** : SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra 1  
**Kelas** : XII SMALB  
**Semester** : 2  
**Tahun Pembelajaran** : 2013/2014  
**Alokasi Waktu** : 2 jam pelajaran (2 X 35 Menit)/pertemuan  
**Mata Pelajaran** : Matematika

### **A. Standar Kompetensi**

1. Penggunaan mata uang

### **B. Kompetensi Dasar**

1. 1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penggunaan mata uang

### **C. Indikator**

1. 1. 1. Mengenal mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 2. Mengidentifikasi nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 3. Mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
1. 1. 4. Menerapkan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-

1. 1. 5. Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
1. 1. 6. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan mata uang.

**D. Alokasi waktu**

3 kali pertemuan, setiap pertemuan 2 jam pelajaran (@ 35 menit)

**E. Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa dapat mengenal mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
2. Siswa dapat mengidentifikasi nilai mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,
3. Siswa dapat mengoperasikan hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
4. Siswa dapat menerapkan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada penggunaan mata uang Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
5. Siswa dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penggunaan mata uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-
6. Siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan mata uang.

## **F. Materi**

1. Pertemuan I : Penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan mata uang.
2. Pertemuan II : Penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
3. Pertemuan III : Penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam penggunaan mata uang.
4. Pertemuan IV : *post test*

## **G. Metode**

1. Metode *Role Playing*.
2. Metode Ceramah
3. Metode Tanya Jawab

## **H. Media**

Media benda nyata ( uang pecahan Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-)

## **I. Alat peraga**

Alat tulis dan buah-buahan

## **J. Sumber belajar**

Tim Bina Matematika. (2007). *Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Bogor: Yudhistira.

## **K. Kegiatan pembelajaran**

### **1. Pertemuan I**

#### **a. Kegiatan Apersepsi**

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

#### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam penggunaan uang.
- 2) Guru memberikan contoh tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.



- 4) Siswa diminta untuk memilih peran yang akan dimainkannya, apakah menjadi penjual atau pembeli.
- 5) Siswa diberikan penjelasan tentang peran yang akan dimainkan dan tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan.
- 6) Seumpama siswa memilih menjadi penjual, maka guru akan membeli barang dagangan siswa sesuai dengan catatan yang terlampir dan begitupun sebaliknya.
- 7) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitungan dengan menggunakan uang sesuai dengan peran yang dimainkan
- 8) Bila dipandang telah cukup, maka siswa berganti peran dengan guru.
- 9) Siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam peran yang dimainkannya
- 10) Guru harus senantiasa membimbing, dan memfasilitasi siswa

**c. Penutup**

- 1) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Siswa diminta berpendapat dan memberikan kritik saran tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

## **2. Pertemuan II**

### **a. Kegiatan Apersepsi**

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??” Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- 2) Guru memberikan contoh tentang operasi hitung perkalian dan pembagian kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menjelaskan tentang metode yang akan digunakan yakni metode *Role Playing*.

- 4) Siswa diminta untuk memilih peran yang akan dimainkannya, apakah menjadi penjual atau pembeli.
- 5) Siswa diberikan penjelasan tentang peran yang akan dimainkan dan tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan.
- 6) Seumpama siswa memilih menjadi penjual, maka guru akan membeli barang dagangan siswa sesuai dengan catatan yang terlampir dan begitupun sebaliknya.
- 7) Siswa diminta untuk dapat menyelesaikan masalah tentang transaksi jual beli yang dilakukan berkaitan dengan pengoperasian hitungan dengan menggunakan uang sesuai dengan peran yang dimainkan
- 8) Bila dipandang telah cukup, maka siswa berganti peran dengan guru.
- 9) Siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam peran yang dimainkannya
- 10) Guru harus senantiasa membimbing, dan memfasilitasi siswa

**c. Penutup**

- 1) Guru mengulang secara singkat tentang materi yang telah disampaikan dan diselipi dengan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

- 3) Siswa diminta berpendapat tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan
- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

### **3. Pertemuan III**

#### **a. Kegiatan Apersepsi**

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah siap mengikuti pelajaran dan memimpin do'a.
- 2) Siswa diberikan motivasi kepada siswa apabila belajar dengan tekun akan mendapat nilai yang baik dan pintar.
- 3) Guru bertanya kepada siswa "Apakah anak-anak pernah menggunakan uang ?? Apakah guna uang dalam kehidupan kita ??" Siswa diminta untuk menjawab dan guru menjelaskan sekilas tentang penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa diberikan motivasi tentang pentingnya belajar matematika

#### **b. Kegiatan Inti**

- 1) Guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan yakni penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penggunaan uang.
- 2) Guru memberikan contoh penerapan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Guru mengajak siswa keluar kelas untuk berbelanja ke kantin .
- 4) Siswa diberikan beberapa pecahan uang dan siswa diminta untuk berbelanja barang.
- 5) Guru memberikan contoh cara membeli barang.
- 6) Siswa diminta untuk membeli barang dan dibebaskan untuk membeli barang apa saja dengan syarat ada uang kembaliannya.
- 7) Siswa dengan bimbingan guru diharapkan mampu untuk menentukan berapa harus membayar atas barang belanjannya dan mengetahui uang kembalian yang didapat.
- 8) Guru harus senantiasa membimbing, dan memfasilitasi siswa
- 9) Bila dipandang telah cukup, guru bersama siswa kembali ke dalam kelas.

#### **c. Penutup**

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Guru menutup pertemuan dengan berdoa.

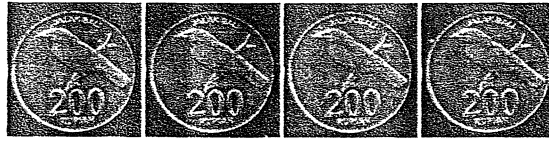
#### **4. Pertemuan IV**

Pelaksanaan *Post-test*

#### **L. Penilaian**

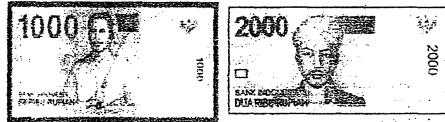
Jenis penilaian: Tes Tertulis

1. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp.....

2. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp.....

3. Berapa hasil pengurangan nilai mata uang di bawah ini ??

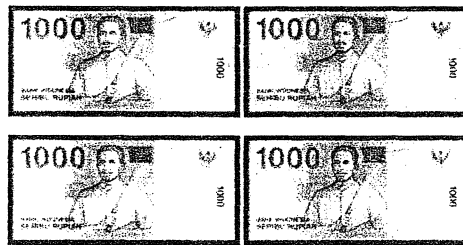


dikurang



Nilainya Rp.....

4. Berapa jumlah nilai mata uang di bawah ini ??



Nilainya Rp.....

5. Toni mempunyai satu lembar uang pecahan Rp. 5.000,- dan akan ditukarkan dengan uang pecahan Rp. 1000,-. Berapa lembar uang pecahan Rp. 1000,- yang akan diterima Toni ?

6. Edi akan membeli 1 buku dan 1 pensil, jika harga satu buku Rp. 2.500 dan satu pensil Rp. 1.000. Berapa Edi harus membayar ??

#### M. Kunci jawaban

1. Rp. 2.000,- dan Rp. 200,-
2. Rp. 800,-
3. Rp. 3.200,-
4. Rp. 800,-
5. Rp.4.000,-
6. 5 Lembar

7. Rp. 3.500,-

#### N. Sistem penilaian

Skor nilai prestasi hasil belajar penggunaan mata uang adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

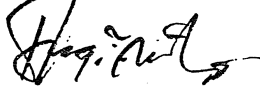
Keterangan:

B : butir soal yang dijawab benar

N : banyaknya butir soal

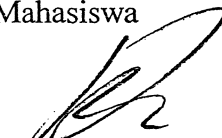
Yogyakarta, Februari 2014

Guru Kelas

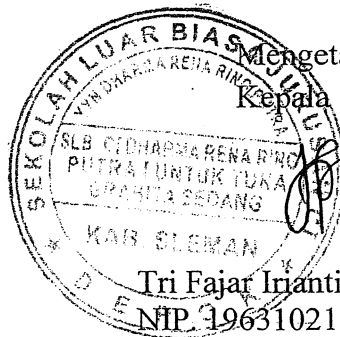


Sugiarto, S.Pd.  
NIP. 19680923 200501 1 006

Mahasiswa



Kharuli NurWinanto  
NIM. 10103244027



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Tri Fajar Irianti, S. Pd. M. Si.  
NIP. 19631021 199203 2 004

## LAMPIRAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

1. Catatan pembelian pada pertemuan I
  - a. Membeli 1 jeruk, 1 mangga, dan 1 jambu
  - b. Membeli 2 pensil dan 1 buku
  - c. Membeli 1 pisang dan 1 manggis
  - d. Membeli 2 mangga, 1 belimbing, dan 1 jeruk
  - e. Membeli 1 pisang, 1 belimbing, dan 3 mangga
2. Catatan pembelian pada pertemuan II
  - a. Membeli 5 pensil
  - b. Membeli 4 pensil, 3 penghapus, dan 2 buku
  - c. Membeli 1 bolpoin dan buku sebanyak-banyaknya dengan menyerahkan uang Rp. 10.000,-
  - d. Membeli penghapus sebanyak-banyaknya dengan menyerahkan uang Rp. 5000,-
  - e. Membeli 2 jambu, 3 pisang, dan 3 jeruk
3. Catatan pembelian pertemuan III

Pada pertemuan III tidak ada catatan pembelian dan siswa dibebaskan untuk berbelanja di kantin

**Catatan : pembelian barang dapat ditambah jika waktu masih memungkinkan**



Lampiran 3. Hasil *Pre Test* Kemampuan Penggunaan Mata Uang pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB.

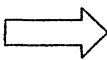
INSTRUMEN TEST KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG BAGI ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB DI DHARMA RENA RING PUTRA I

SOAL PRE-TEST

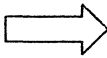
Nama : Aan Utomo  
Kelas : XII SMALB  
Tanggal : 18 Januari 2014  
Pertemuan : 10

A. Selesaikanlah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan !!

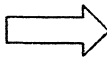
Ucapkan secara lisan nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini dengan dengan tepat !!



1	2	3
		✓



1	2	3
		✓

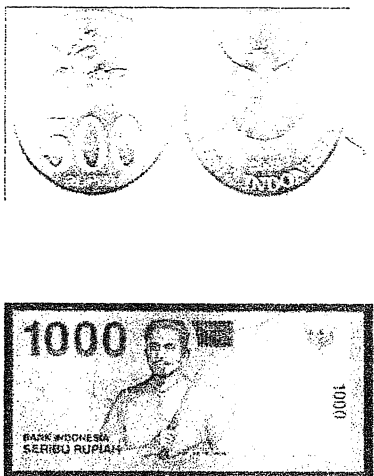


1	2	3
		✓

Keterangan :

- 1 jika siswa tidak dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut
- 2 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut namun dengan bantuan guru
- 3 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut tanpa bantuan guru

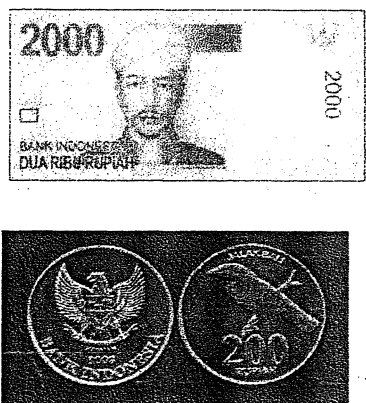
4. Jodohkanlah gambar mata uang dibawah ini dengan nilai mata uang yang ada menggunakan tanda panah secara tepat !



SERIBU RUPIAH

LIMA RATUS RUPIAH

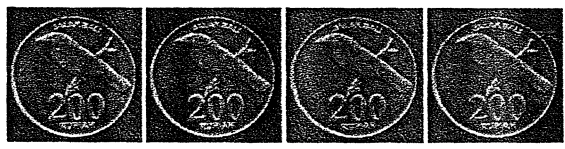
5. Tulislah nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini !!



dua ribu - RUPIAH

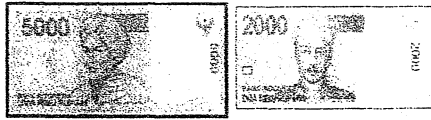
duaratus RUPIAH

6. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp. 500

5. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp...7500



- ☒ Berapa hasil pengurangan nilai mata uang di bawah ini ??



dikurang



Nilainya Rp...5000

7. Berapa jumlah nilai mata uang di bawah ini ??



Nilainya Rp...5000

- ☒ Toni mempunyai satu lembar uang pecahan Rp. 10.000,- dan akan ditukarkan dengan uang pecahan Rp. 1000,-. Berapa lembar uang pecahan Rp. 1000,- yang akan diterima Toni ? 10 lembar

**B. Berilah jawaban yang tepat pada soal-soal dibawah ini !!**

- Edi akan membeli 1 buku dan 1 pensil, jika harga satu buku Rp. 2.500 dan satu pensil Rp. 1.000. Berapa Edi harus membayar ?? 3500
- ☒ Joko akan membeli 2 kue dan 1 esteh, jika harga 1 kue Rp. 1.200 dan harga esteh Rp. 600. Berapa Joko harus membayar ?? 3000
- ☒ Arian mempunyai uang RP. 5.000, dan dia membeli kue seharga Rp. 1.400. Berapa uang kembalian yang diterima Arian?? 3600

4. Juki akan membeli buku sebanyak 4 buah, jika 1 buah buku seharga Rp. 600. Berapa juki harus membayar ?? 2400

5. Roli akan membeli buku seharga Rp. 7.500. Jika Roli mempunyai uang Rp. 10.000,

Berapa buku yang dapat dibeli Roli ??

uang kembalian yang diterima Roli: 2.500

Lampiran 4. Hasil *Post Test* Siklus I Kemampuan Penggunaan Mata Uang pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB.

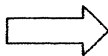
INSTRUMEN TEST KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG BAGI ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB DI DHARMA RENA RING PUTRA I

SOAL POST-TEST SIKLUS 1

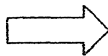
Nama :  
Kelas :  
Tanggal :

A. Selesaikanlah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan !!

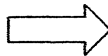
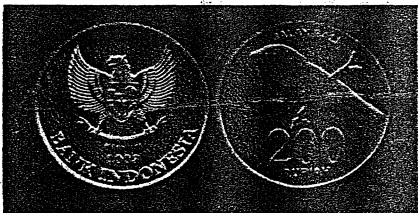
Ucapkan secara lisan nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini dengan dengan tepat !!



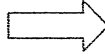
1	2	3
		✓



1	2	3
		✓



1	2	3
		✓

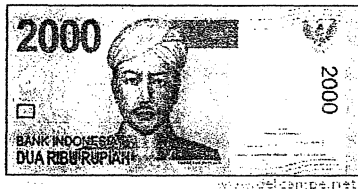


1	2	<del>3</del>

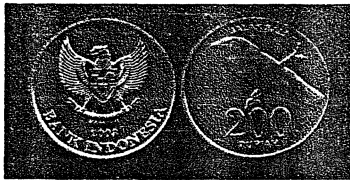
Keterangan :

- 1 jika siswa tidak dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut
- 2 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut namun dengan bantuan guru
- 3 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut tanpa bantuan guru

*A* Tulislah nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini !!

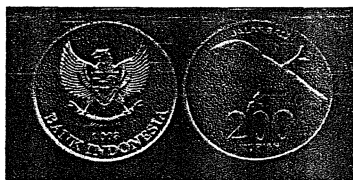


dua ribu rupiah



dua ratus rupiah

*A* Jodohkanlah gambar mata uang dibawah ini dengan nilai mata uang yang ada menggunakan tanda panah secara tepat !



SERIBU RUPIAH

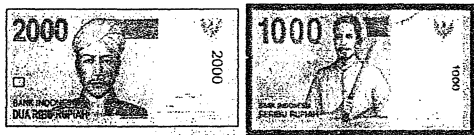
DUA RATUS RUPIAH

6. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp. 1.500

7. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp. 3.500



8. Berapa hasil pengurangan nilai mata uang di bawah ini ??

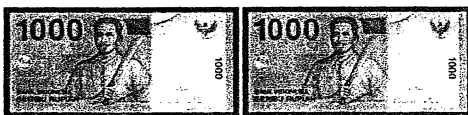


dikurang



Nilainya Rp. 500

9. Berapa jumlah nilai mata uang di bawah ini ??



Nilainya Rp. 4000

10. Toni mempunyai satu lembar uang pecahan Rp. 10.000,- dan akan ditukarkan dengan uang pecahan Rp. 2.000,-. Berapa lembar uang pecahan Rp. 2.000,- yang akan diterima Toni ?

5 lembar

B. Berilah jawaban yang tepat pada soal-soal dibawah ini !!

- ~~X~~ Edi akan membeli 1 buku dan 1 pensil, jika harga satu buku Rp. 3.500 dan satu pensil Rp. 1.000. Berapa Edi harus membayar ?? Rp 4000
- ~~X~~ Joko akan membeli 2 kue dan 1 esteh, jika harga 1 kue Rp. 1.300 dan harga esteh Rp. 500. Berapa Joko harus membayar ?? Rp 800
- ~~A~~ Rudi mempunyai uang RP. 5.000, dan dia membeli jangkrik seharga Rp. 2. 000. Berapa uang kembalian yang diterima Rudi ?? Rp 3000
- ~~X~~ Juki akan membeli pisang sebanyak 4 buah untuk makan brung, jika 1 pisang seharga Rp. 400. Berapa juki harus membayar ?? Rp 5.000
- ~~A~~ Roli akan membeli pakan ayam seharga Rp. 7.500. Jika Roli mempunyai uang Rp. 10.000, Berapa uang kembalian yang diterima Roli ?? Rp 2.5000



Lampiran 5. Hasil *Post Test* Siklus II Kemampuan Penggunaan Mata Uang pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB.

INSTRUMEN TEST KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG BAGI ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB DI DHARMA RENA RING PUTRA I

SOAL POST-TEST SIKLUS II

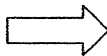
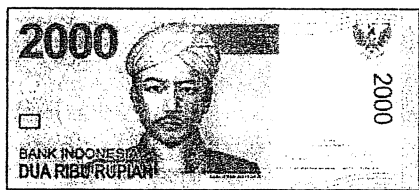
Nama :

Kelas :

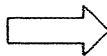
Tanggal :

A. Selesaikanlah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan !!

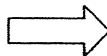
1. Ucapkan secara lisan nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini dengan dengan tepat !!



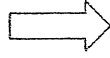
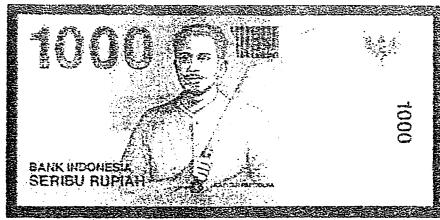
1	2	3
		✓



1	2	3
		✓



1	2	3
		✓

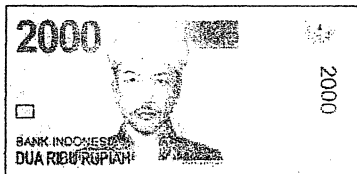


1	2	3
		V

Keterangan :

- 1 jika siswa tidak dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut
- 2 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut namun dengan bantuan guru
- 3 jika siswa dapat menyebutkan nilai mata uang tersebut tanpa bantuan guru

2. Tulislah nilai mata uang pada setiap gambar mata uang dibawah ini !!



Dua Ribu RapiAh



Limardatus RupiAh

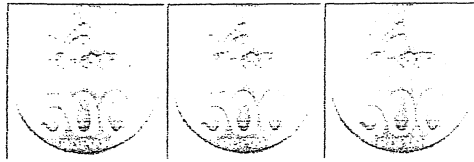
3. Jodohkanlah gambar mata uang dibawah ini dengan nilai mata uang yang ada menggunakan tanda panah secara tepat !



LIMA RIBU RUPIAH

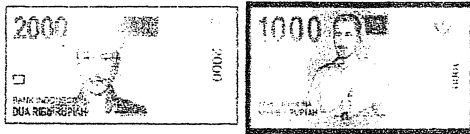
SERATUS RUPIAH

4. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp. 1.500

5. Berapa jumlah nilai mata uang dibawah ini ??



Nilainya Rp. 3.000



6. Berapa hasil pengurangan nilai mata uang di bawah ini ??



dikurang



Nilainya Rp. 5.000

7. Berapa jumlah nilai mata uang di bawah ini ??



Nilainya Rp. 11.500

8. Toni mempunyai satu lembar uang pecahan Rp. 10.000,- dan akan ditukarkan dengan uang pecahan Rp. 2.000,-. Berapa lembar uang pecahan Rp. 2.000,- yang akan diterima Toni ? 5 lembar

**B. Berilah jawaban yang tepat pada soal-soal dibawah ini !!**

1. Edi akan membeli 1 buku dan 1 pensil, jika harga satu buku Rp. 4.200 dan satu pensil Rp. 1.200. Berapa Edi harus membayar ?? *RP 5.400*
2. Joko akan membeli 2 kue dan 1 esteh, jika harga 1kue Rp. 1.500 dan harga esteh Rp. 500. Berapa Joko harus membayar ?? *RP 3500*
3. Rudi mempunyai uang RP. 6.000, dan dia membeli jangkrik seharga Rp. 1. 500. Berapa uang kembalian yang diterima Rudi ?? *RP 4500*
4. Juki akan membeli pisang sebanyak 4 buah untuk makan burung, jika 1 pisang seharga Rp. 1.000. Berapa juki harus membayar ?? *RP 4000*
5. Roli akan membeli pakan ayam seharga Rp. 8.500. Jika Roli mempunyai uang Rp. 10.000, Berapa uang kembalian yang diterima Roli ?? *RP 1500*

Lampiran 6. Lembar Penilaian Pre Test dan Post Test Kemampuan Penggunaan Mata Uang pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB.

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Hari/Tanggal : *Satu Kamis, 18 Januari 2014*  
Waktu : *11.00 - 12.10 WIB*  
Kelas/Semester : *XII SMALB / 2*  
Penilaian/Siklus : *Pre-test*  
Keterangan :

- (a) Skor 4 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar dan tanpa bantuan guru.
- (b) Skor 3 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dari guru.
- (c) Skor 2 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dan non verbal dari guru.
- (d) Skor 1 apabila siswa tidak dapat mengerjakan dengan benar walaupun telah diberi bantuan verbal dan non-verbal.

NO. SOAL	JAWABAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	<i>2</i>				✓
2	<i>2</i>				✓
3	<i>2</i>				✓
4	<i>Rp. 500,-</i>	✓			
5	<i>Rp. 7.500,-</i>		✓		
6	<i>Rp. 5.000,-</i>	✓			
7	<i>Rp. 5000,-</i>			✓	
8	<i>100 lembar</i>	✓			
9	<i>Rp. 3.500,-</i>			✓	
10	<i>Rp. 18.000,-</i>	✓			
11	<i>Rp. 4.600,-</i>	✓			
12	<i>Rp. 2.400,-</i>		✓		
13	<i>Rp. 2.500,-</i>		✓		
Jumlah		5	3	2	3
		29			

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Januari 2014  
Waktu : 09.00 - 10.10 WIB  
Kelas/Semester : XII SMALB / 2  
Penilaian/Siklus : Post-test / siklus I  
Keterangan :

- (a) Skor 4 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar dan tanpa bantuan guru.
- (b) Skor 3 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dari guru.
- (c) Skor 2 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dan non verbal dari guru.
- (d) Skor 1 apabila siswa tidak dapat mengerjakan dengan benar walaupun telah diberi bantuan verbal dan non-verbal.

NO. SOAL	JAWABAN	SKOR			
		1	2	3	4
1					✓
2					✓
3					✓
4				✓	
5				✓	
6				✓	
7			✓		
8			✓		
9		✓			
10		✓			
11			✓		
12		✓			
13				✓	
Jumlah		3	6	12	12
		33			

Lampiran 6. Lembar Penilaian Pre Test dan Post Test Kemampuan Penggunaan Mata Uang pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB.

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Hari/Tanggal : Kamis / 13 Februari 2014  
Waktu : 07.00 - 08.10  
Kelas/Semester : XII SMALB / 2  
Penilaian/Siklus : Post test / Siklus II  
Keterangan :

- (a) Skor 4 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar dan tanpa bantuan guru.
- (b) Skor 3 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dari guru.
- (c) Skor 2 apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar namun dengan bantuan verbal dan non verbal dari guru.
- (d) Skor 1 apabila siswa tidak dapat mengerjakan dengan benar walaupun telah diberi bantuan verbal dan non-verbal.

NO. SOAL	JAWABAN	SKOR			
		1	2	3	4
1					✓
2					✓
3					✓
4					✓
5				✓	
6					✓
7				✓	
8			✓		
9				✓	
10				✓	
11				✓	
12			✓		
13			✓		
Jumlah			6	15	20
		41			

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Januari 2014

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan I

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan		√
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan		√
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		9	2



**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Januari 2014

Waktu : 11.00-12.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan II

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan		√
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		10	1

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Senin, 27 Januari 2014

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan III

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan		√
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		10	1

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Selasa, 2 Januari 2014

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan IV

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan		√
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		10	1

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Februari 2014

Waktu : 07.00-08.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan I

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan	√	
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		11	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2014

Waktu : 09.00-10.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan II

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan	√	
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		11	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KINERJA GURU  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2014

Waktu : 07.00-08.10 WIB

Kelas/Semester : XII SMALB/2

Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan III

NO	KINERJA GURU	YA	TIDAK
1	Presentasi di kelas, melakukan apersepsi secara singkat dan jelas	√	
2	Menghubungkan pengalaman siswa yang berkaitan dengan uang	√	
3	Membimbing dan menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan	√	
4	Komunikasi yang baik dengan siswa saat proses bermain peran	√	
5	Menjelaskan secara jelas kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan	√	
6	Memberikan bimbingan kepada siswa saat siswa menjalankan perannya	√	
7	Memberikan pengarahan kepada siswa dan meluruskan jika ada kesalahan	√	
8	Memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar	√	
9	Guru dapat menjalankan perannya dengan baik	√	
10	Menyimpulkan makna dari pembelajaran yang telah dilakukan	√	
11	Memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk terus berusaha belajar	√	
JUMLAH		11	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Selasa, 21 Januari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan I  
Waktu : 09.00-10.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-			√		
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan			√		
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan			√		
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan		√			
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli		√			
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar		√			
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli		√			

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH		1	3	3	7	



**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Januari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan II  
Waktu : 11.00-12.10 WIB  
Keterangan :

1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan			√		
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan			√		
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan			√		
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli		√			
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar		√			
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli		√			

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH			3	3	8	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Senin, 27 Januari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan III  
Waktu : 09.00-10.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan			√		
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan			√		
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan				√	
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli		√			
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar		√			
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli		√			

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH			3	2	9	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Selasa, 28 Januari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan IV  
Waktu : 09.00-10.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan				√	
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan				√	
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan				√	
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli			√		
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar			√		
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli			√		

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH				3	11	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Februari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan I  
Waktu : 07.00-08.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan				√	
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan				√	
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan				√	
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli			√		
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar			√		
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli			√		

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH				3	11	



**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan II  
Waktu : 09.00-10.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan				√	
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan				√	
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan				√	
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli				√	
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar			√		
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli			√		

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH				2	12	

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PARTISIPASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENGGUNAAN MATA UANG  
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Nama : AU  
Kelas/Semester : XII SMALB/2  
Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2014  
Siklus/Pertemuan : Siklus II/Pertemuan III  
Waktu : 07.00-18.10 WIB  
Keterangan :

- 1. Skor 4 apabila siswa dapat melakukan secara mandiri
- 2. Skor 3 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal
- 3. Skor 2 apabila siswa dapat melakukan namun dengan bantuan verbal dan non verbal
- 4. Skor 1 apabila siswa tidak dapat melakukan

NO	AKTIVITAS SISWA	DILAKUKAN				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai mata uang dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000				√	
2	Siswa menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh guru dari Rp. 100,- hingga Rp. 10.000,-				√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembelajaran matematika penggunaan mata uang melalui metode <i>Role Playing</i>				√	
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cerita <i>Role Play</i> yang akan dimainkan.				√	
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan setiap siswa.				√	
6	Siswa memahami tentang peran yang dia dapatkan				√	
7	Siswa memahami tugas-tugas dari peran yang akan dimainkan				√	
8	Siswa sebagai pembeli dapat membeli barang sesuai dengan catatan				√	
9	Siswa sebagai pembeli dapat menentukan berapa dia harus membayar atas barang yang dia beli				√	
10	Siswa sebagai pembeli dapat mengetahui berapa uang kembalian yang dia dapat setelah membayar			√		
11	Siswa sebagai penjual dapat memberikan uang kembalian yang sesuai dengan uang yang diberikan pembeli				√	

12	Siswa dapat mengungkapkan keinginannya secara lisan				√	
13	Siswa memperhatikan penjelasan penjelasan guru tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan				√	
14	Siswa memperhatikan pesan-pesan guru untuk selalu rajin belajar				√	
JUMLAH				1	13	

Surat keterangan validitas instrumen

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sugiharto, S. Pd.

NIP : 19680923 200501 1 006

Pekerjaan : Guru kelas XII SMALB di Dharma Rena Ring Putra I

Menerangkan bahwa instrumen tes kemampuan penggunaan mata uang yang digunakan untuk anak tunagrahita kategori ringan kelas XII SMALB yang dikembangkan oleh :

Nama : Kharuli NurWinanto

NIM : 10103244027

Progam studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

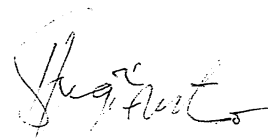
Perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang melalui *Role Playing* pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan di Kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, 16 Januari 2014

Penguji praktisi



Sugiharto, S. Pd.

19680923 200501 1 006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7459/UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 November 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Kharuli Nur Winanto  
NIM : 10103244027  
Prodi/Jurusan : PLB/PLB  
Alamat : Jl. Senggon 178, Janti, Depok, Sleman

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SLB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA 1  
Subyek : Siswa Tunagrahita tipe Ringan Kelas XII SMALB  
Objek : Kemampuan Penggunaan Mata Uang  
Waktu : November-Januari 2014  
Judul : Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang Melalui Role Playing pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB di SLB C-1 Dharma Rena Ring Putra 1 Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

- 1.Rektor ( sebagai laporan)
  - 2.Wakil Dekan I FIP
  - 3.Ketua Jurusan PLB FIP
  - 4.Kabag TU
  - 5.Kasubbag Pendidikan FIP
  - 6.Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN  
070 / Reg / V / 8250 / 12 / 2013

Membaca Surat : **Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta** Nomor : **7459/UN.34.11/PL/2013**  
Tanggal : **29 November 2013** Perihal : **Izin Penelitian**  
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/development/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **KHARULI NUR WINANTO** NIP/NIM : **10103244027**  
Alamat : **Jl. Sengon 178 Janti Depok Sleman**  
Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI ROLE PLAYING PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS XII SMALB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA 1 YOGYAKARTA**  
Lokasi : **Kota Yogyakarta**  
Waktu : **02 Desember 2013 s/d 02 Maret 2014**

**Dengan Ketentuan:**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : [adbang.iogiaprov.go.id](http://adbang.iogiaprov.go.id) dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di sahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menataati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : [adbang.iogiaprov.go.id](http://adbang.iogiaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal **02 Desember 2013**

An. Sekretaris Daerah

Ministerial Perencanaan dan Pengembangan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hedda Susilowati, SH.

NIP. 19660120 198503 2 003

**Tembusan:**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Walikota Yogyakarta CQ Ka. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta
5. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 3494 / 2013

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/106/2013  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 03 Desember 2013

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : KHARULI NURWINANTO  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10103244027  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Ponggalan UH 7/303 Giwangan Umbulharjo Yk  
No. Telp / HP : 085729057956  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN MATA UANG MELALUI  
ROLE PLAYING PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN  
KELAS XII SMALB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA 1 YOGYAKARTA**  
Lokasi : SMALB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA 1  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 03 Desember 2013 s/d 03 Maret 2014

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 3 Desember 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Ka. SMALB C-1 DHARMA RENA RING PUTRA
6. Dekan FIP-UNY
7. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, MM  
Pembina, IV/a

NIP 19630112 198903 2 003





## SLB - C1 "DHARMA RENA RING PUTRA I" DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

Jl. Sengon No. 178 Rt. 04 Rw. 02 Janti, Caturtunggal  
Depok, Sleman, Yogyakarta 55281 HP. 081 578 755 454  
e-mail : dharmarenaringputra@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 21-C/113-ILB-II/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

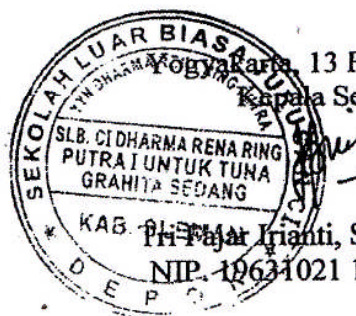
Nama : Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.  
NIP. : 19631021 199203 2 004  
Pangkat/ Gol : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Khairul Nur Winanto  
NIM. : 10103244027  
Jurusan/ Program : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Penggunaan Mata Uang Melalui Metode *Role Playing* Pada Anak Tunagrahita Kategori Ringan Kelas XII SMALB di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta" mulai tanggal 24 Desember 2013 sampai dengan 13 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 13 Februari 2014  
Kepala Sekolah

Tri Fajar Irianti, S. Pd., M. S. I.  
NIP. 19631021 199203 2 004



Proses pembelajaran penggunaan mata uang dengan metode *role playing*



Menghitung uang kembalian dari proses jual beli yang dilakukan di kelas



Praktek penggunaan mata uang dengan cara anak berbelanja secara mandiri di kantin sekolah



### FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Mengidentifikasi nilai mata uang pecahan Rp. 10.000,-



Guru menjelaskan barang dagangan yang digunakan dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *role playing*



Proses pembelajaran penggunaan mata uang dengan metode *role playing* dan guru bertindak sebagai penjual barang